

ALL
ABOUT
シリーズ
20

ALL ABOUT **20**
シリーズ Vol.

ALL
ABOUT

ヴァンパイア セイヴァー

スタジオ
ベントスタッフ 編著
電波新聞社

ALL ABOUT

ヴァンパイア セイヴァー

©CAPCOM 1997

STUDIO
BENT
STUFF

スタジオベントスタッフ 編著



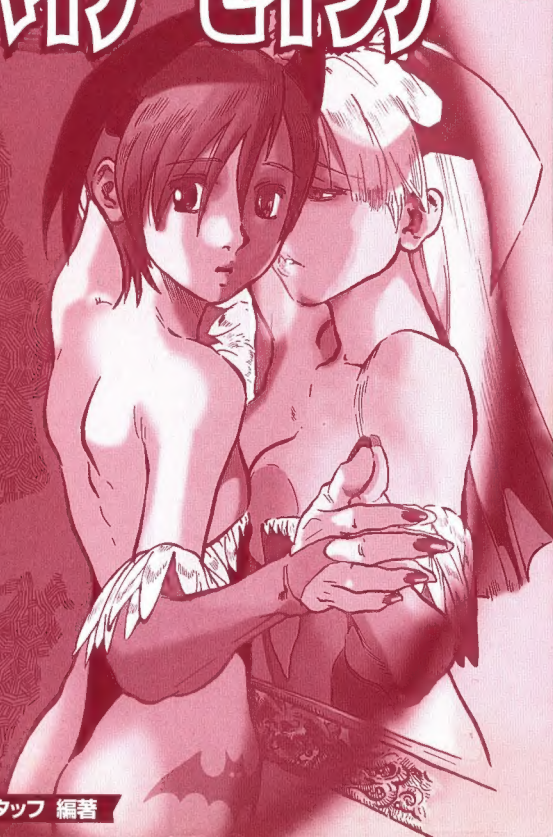


ALL ABOUT
シリーズ Vol. 20

ALL ABOUT

ガンパイア セイヴァー

©CAPCOM 1997



スタジオベントスタッフ 編著

A L L A B O U T

VAMPIRE SAVIOR

The Lord
of
Vampire



CONTENTS

目次

本書の技データの見かた	4
S1-1 ジェダ=ドーマ	7
S1-2 バレッタ	19
S1-3 キュービィ	31
S1-4 リリス	43
S1-5 デミトリ=マキシモフ	57
S1-6 モリガン=アーンスランド	69
S1-7 アナカリス	79
S1-8 ビクトル=フォン=ゲルデンハイム	91
S1-9 ザベル=ザロック	103
S1-10 レイレイ	113
S1-11 ガロン	123
S1-12 フェリシア	133
S1-13 オルバス	143
S1-14 サスカッチ	153
S1-15 ビシャモン	165
S1-16 SECRET CHARACTERS	177
腕ビシャモン	178
ダークガロン	180
シャドウ/他	181
腕ビシャモン & シャドウ エンディング	182
背景 GALLERY	184
禁断の章 カラー版	192

部屋関係 INDEX

契約の部屋	17
林檎の部屋	29
腫れモノの部屋	40
新キャラの部屋①	41
新キャラの部屋②	53
踊りの部屋	54
女装の部屋	66
感電の部屋	101
爆弾の部屋	121
挑発の部屋	162
罪人の部屋	174





§2 GAME SYSTEM 193

§3 VS 2P BATTLE 237

対2P戦 傾向と対策	238
ジェダ〜ビシャモン	242
連続技研究委員会	272

§4 VS CPU BATTLE 283

対CPU戦攻略法	284
ジェダ〜ビシャモン	286
臆ビシャモン打倒法	301
CPU キャラひとくちメモ	302

§5 MATERIAL 303

開発スタッフINTERVIEW	304
ヴァンパイア セイヴァー超情報局	310
VOICE COLLECTION	318
MESSAGE LIBRARY	323
禁断の章	338
楽譜集	355
読者プレゼント	400
THE STORY OF VAMPIRE SAVIOR	401

THE STORY OF VAMPIRE SAVIOR

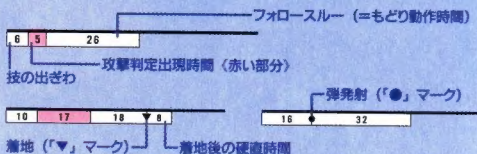
本書の技データの 見かた

このあとの§1では、『セイヴァー』でプレイヤーが使用できる15キャラ+隠しキャラのダークガロン+CPU専用キャラの臆ビシャモン、という全17キャラの技を解析している。データ部分には特殊な表記が用いられているので、まずは以下の解説を読んでほしい。

基本技

タイム・チャート(基本技&特殊技用)

その技の動作開始から終了(=行動可能になる)までの動きを、60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したもの。数値は、技を空振りさせたときをもとに計測してある。



技名

ディート=ラメンターレ【得意の指】



ガード方向

立ち(立)、しゃがみ(屈)、空(空)のうち、どのガードで防御できるか。

ヒット効果

その技を地上の相手にヒットさせたときに、相手がかかるような状態になるか。内容は以下のとおり。

- ・のけぞり……無防備状態で後方へスベる。スベる距離は、おおむね弱中強の順で増加する。攻撃を食らった高さで、「頭やられ」か「腹やられ」のどちらかのポーズをとる(右写真参照)、ポーズによる格差は存在しない。
- ・吹き飛び……宙に吹き飛ばされる。
- ・転倒……足元をすくわれ地面に倒れる。ダウンとはキャラの動作がちがう。
- ・ダウン……地面に倒れることの総称。吹き飛んだあと倒れる場合は「吹き飛びダウン」、真上へ吹き飛ばされたあと倒れる場合は「上吹き飛びダウン」、地面にたたきつけられる場合は「たたきつけダウン」と表記している。

攻撃値(ふつに記されている数値は総合ダメージ、【】内の数値は回復可能ダメージ)

その技の威力を表わす基本数値。『セイヴァー』の攻撃値は、「確定ダメージ+回復可能ダメージ」のふたつにわかれているが、§1では「どれくらいダメージを相手に与えているのか」を重視して、「ふたつの数値を合わせた総合ダメージ」と「【そのなかで回復可能ダメージが何ポイントか】」というかたちで表記してあるので注意してほしい。そのほかの特別な書式例は、以下のとおり。

- ・A+B【a+b】……攻撃値A【a】の攻撃とB【b】の攻撃が、連続でくり出される。
- ・A×3【a×3】……攻撃値A【a】の攻撃が、3連続で出現する。
- ・A、B【a、b】……出ぎわは攻撃値A【a】、以降はB【b】になる。
- ・A×(3~11)【a×(3~11)】……攻撃値A【a】の攻撃が3~11回連続して当たる。

ゲージ増加量(空振り時/ガード時/ヒット時)

技を出したときにスペシャルゲージが増える最大量。「空」は空振りしたとき、「防」はガードされたとき、「当」はヒットしたときの数値。

必殺技キャンセル(○……可能、×……不可能)

その技が相手に当たっているときに、必殺技でキャンセルできるかどうか。「○+×」と表記されている場合は、複数回当たる攻撃の1ヒット目だけ必殺技キャンセル可能ということを表わす。連打キャンセルができるかどうかはP.218にて。

のけぞり
(頭やられ時)



のけぞり
(腹やられ時)

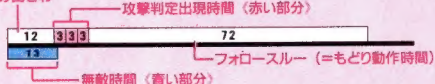


必殺技～EX必殺技

タイム・チャート(必殺技～EX必殺技用)

基本技の項目に加えて、コマンドや無敵時間(「上半身」などと書かれている場合は、その部位のみ無敵状態であることを表わす＝部分無敵)、追加入力受付時間なども記してある。1回の攻撃で複数ヒットするものは、攻撃判定出現時間内で1ヒットごとに分割して表記しておく(明確に区分できない技はのぞく)。

技の出ぎわ



その技の属性

- ・必殺技……ES技のない必殺技
- ・必殺技/ES技……ES技のある必殺技
- ・GC技……ガードキャンセルに使用できる必殺技
- ・EX必殺技……かならずゲージを消耗する特別な必殺技。下に併記されている数値は、その技を使うのに必要なゲージのストック数

技名

下に書かれているものは、その技の英字スペル(もしくは技の読みがな)。

コマンド

その技を出すのに必要な操作。Ⓔはパンチボタン、Ⓕはキックボタンの略号。

操作図

コマンドの入力方法を、実際のコントロールパネル上に矢印などで示した図。

解説

その技の動作や性能などの解説。「ES技にした場合の変化」は、その技をES化させた場合のノーマル版とのちがい。

ES技

その技をES化させた場合のグラフィック。

当たり判定

特定の技の代表的なポーズには、当たり判定の範囲が記載されている。青い線の範囲内は食らい判定、赤い線の範囲内は攻撃判定。

タイム・チャートと写真の対応線

点線が引かれた写真のポーズが、どの時間帯に出現するかを表わす。この場合は、技の動作開始から60分の19秒後に2枚目の写真のモーションになるということ。

攻撃値

ゲージ増加量

ヒット効果

ガード方向

内容は基本技の欄と同じ。弱、中、強は、その技を弱中強のどれで出したかを表わす(ここは、技の種類で分割される場合もある)。

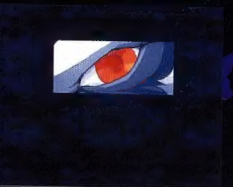
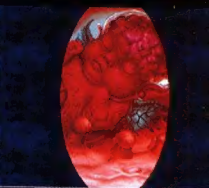
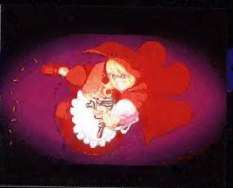
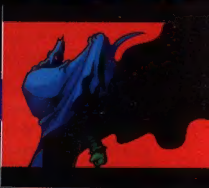
ヒット効果

基本技の項目に、燃焼や切断、行動不能といった特殊効果が加わる。

- ・燃焼、感電、凍結、石化……それぞれの属性にあつた効果が付加。
- ・行動不能……相手が無防備状態で動けなくなる状態の総称。毒やマヒ、悪依などで発生する。
- ・切断……身体が上半身と下半身に分離。ダウンしたあと身体の中心線を斬られる「縦切断」もある。
- ・変身……姿が変わり、攻撃も防御もできない。
- ・自決……刃物による自殺を強要される。

行動不能
(+8日が地上でヒット時)





§ 1-1

ジェダ=ドーマ

JEDAH=DOHMA



メシァ 漆黒の救世主

魔界の辺境に駐った彼は、滅亡に瀕する末世の惨状を嘆き、つぶやく。

「争い、奪いあうことのなんと無意味で愚かなことよ。この世界を救うのは、私を置いて他にない」すべての生命を等しく救済するには、それらと完全同一化すればよい。たったひとつの魂ならば、どんな争いも起こりえないからだ。

ただ、100余年前の魔王ベリオールとの戦いで、の失敗をくり返さぬためにも、膨大な魂を収めきる堅牢な容器が必要であった。

彼は一計を案じる。まずは礎となる「価値ある魂」の持ち主を集め、我が身と同化し、最終的な容れものとなる「神体」を作り上げるのだ。

慈悲の心を宿し、冥王が闇に降り立った。その空間こそ彼の作り出した魂のオリ、「魔次元」であった。「さあ、我が魂に相せよ。永遠の安息と平和をもたらそう……」



本名 ジェダ=ドーマ

生年 B.C. 4045年

(A.D. 1890年ころ一度死亡、その後再生)

出身 魔界

身長 216cm

体重 12~1002kg (可変)

【キャラクター特性】

狂気に満ちた技の数々と、理知的な言動が特徴。飛行能力を利用した空中戦と多数のガード不能技で、相手に多大な威圧感を与えるが、動作がやや緩慢なため攻撃前後のスキをつかれるとモロく、つねに冷静な闘いを要求される。

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



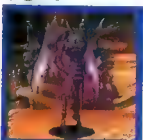
◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け

SECRET

ジェダ、降臨

ジェダには通常の登場ポーズのほか、CPU戦でボスとして登場するときの専用演出が用意されている。ただし、これを見ることができるのは1回きりで、このジェダ戦に負けてコンティニューした場合は、通常のものにもどる。

ノーマル



◀ガラスを割るおまじよの演出を力マで開き、登場する

ボス時



◀おまじよの曲とともた、ジェダが降臨して来る



◀「恐れてはいけない。私は最初であり最後である」

勝利ポーズの制限

中図を押していると見ることができる勝利ポーズは、相手の身体をまっぴたつにしてから、その魂を抜き取るというもの。そのため、体を切ってしまう技（サンゲ=バツサール）でKOした場合、このポーズは選択できない。

GRAPHIC

スプレジオの技名の由来

ジェダの技名は基本的にイタリア語だが、スプレジオだけは「sprecone（無駄な）」と「regio（尊厳）」を組み合わせた造語になっている。



身体構成要素

ジェダの身体は、復活に必要な最低限の魔力で構成された、可変液体のようなものにすぎない。したがって、彼が多用する赤い液体による攻撃も正確には「血」ではないことになっている。



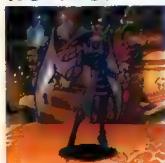
◀「sprecone（無駄な）」のスペルも語彙のひとつ。自分の首を断る首と掛け合わせている



◀胸中にあるツバサや、はあつている衣服も、じつは身体を構成する流動体の一部にすぎない

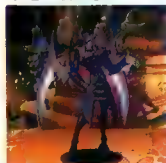
勝利ポーズ

弱◎（強Ⓚ）*



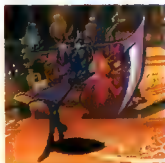
▲「ヒャーハツハツハツハツ」と奇声をあげツメを立てる

中◎（弱Ⓚ）



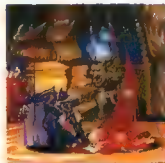
▲手のひらを上に向け「やれやれ、こんなに弱いとはな」

強◎



▲横を向き死神風に鎌をかつぎ「その魂、我にささげよ」

中Ⓚ



▲身体を両断し、魂を吸収。「我が肉体となって生きよ」

KNOWLEDGE

【魔界と3強】

2枚の鏡を向かい合わせてできる漆黒の闇、いつしか迷いこんでしまったパラレルワールド……。次元のはざまと呼ばれるその場所に、堕とされた天使たちは棲むのかもしれない。善と悪、天使と悪魔——あるときを境に、一方は光をまとい、一方は闇に身をつつんだ。悪魔と呼ばれながらも力ある者の多くは、そのむかし神や天使であった。ゆえに、彼らは神に匹敵するだけの實力を持ち、彼らを崇拜する信徒たちが存在する。

一般に言われる魔界の悪魔たちのなかには、サタン、ルシファー、ベルゼブブと呼ばれる3人の実力者がいる。彼らはそれぞれ、「敵対する者」「明けの明星」「蜂の王」の異名を持つ高位魔族だ。これら3魔族を「セイヴァー」に登場するキャラクターに重ね合わせるならば、サタンの別名「デモン」をその技に冠する「デミトリ」、ルシファーのじつの娘であると言われる「リリス」、蜂ならぬ蜂の王である「キュービー」といったあたりに、共通点を見い出すことができる。

すべての魂にはどこか欠けたところがある。だからこそ人はさみしがり、そして憎しみあふ。有名な心理学者は、全人類の意識はその根底でつながっていると説いた。それはちょうど、複数ある火山噴火口が、源泉をたどればひとつのマグマだまりに帰結することに似ているという。完全なる魂の救済、その行きつく先はいったいどこなのか。

弱パンチ

マーノ=ピーナ【嘆きの手】

3 3 10

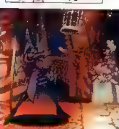


攻撃値▶8 [3]
ゲージ増加量▶
空3/防3/当6
必殺技
キャンセル○
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

中パンチ

ディート=ラメンターレ【悔みの指】

9 3 19

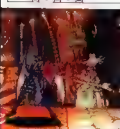


攻撃値▶16 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

強パンチ

ブラッチョ=ピエタ【憐れみの腕】

8 2 5 5 5 2 38



攻撃値▶8×3 [3×3]
ゲージ増加量▶
空6/防9+3/当12+6+6
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり×3
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

遠距離立ち

マーノ=ピーナ【嘆きの手】

3 3 10



攻撃値▶8 [3]
ゲージ増加量▶
空3/防3/当6
必殺技
キャンセル○
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ディート=ラメンターレ【悔みの指】

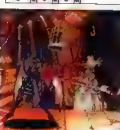
9 3 19



攻撃値▶16 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ブラッチョ=ピエタ【憐れみの腕】

8 2 5 5 5 2 38



攻撃値▶8×3 [3×3]
ゲージ増加量▶
空6/防9+3/当12+6+6
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり×3
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

マーノ=バリタ【平等の手】

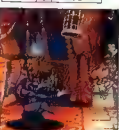
4 2 10



攻撃値▶8 [3]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当6
必殺技
キャンセル○
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ディート=チャリタ【博愛の指】

1 1 5 16



攻撃値▶16 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ブラッチョ=メルチェ【慈悲の腕】

9 2 5 5 5 2 44

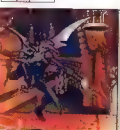


攻撃値▶8×3 [3×3]
ゲージ増加量▶
空6/防9+3/当12+6+6
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり×3
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

マーノ=ピアシマーレ【賢めの手】

5 4 8



攻撃値▶9 [4]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当6
必殺技
キャンセル○
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ディート=カルマーレ【宥めの手】

8 3 11



攻撃値▶16 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当10
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ブラッチョ=アツヴィサーレ【諭しの腕】

8 2 3 2 3 2 23



攻撃値▶8×3 [3×3]
ゲージ増加量▶
空6/防9+3/当12+6+6
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり×3
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

マーノ=ピアシマーレ【賢めの手】

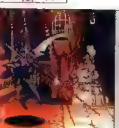
5 4 8



攻撃値▶9 [4]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当6
必殺技
キャンセル○
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ディート=カルマーレ【宥めの手】

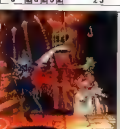
8 3 11



攻撃値▶16 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ブラッチョ=アツヴィサーレ【諭しの腕】

8 2 3 2 3 2 23



攻撃値▶8×3 [3×3]
ゲージ増加量▶
空6/防9+3/当12+6+6
必殺技
キャンセル×
ヒット効果▶のけぞり×3
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....10/88秒〜着地直前

10 0~45 (可変) 1



- 動作中に出来る技.....
飛行前：地上必殺技&EX必殺技
飛行中：基本技(ジャンプ)、空中必殺技、空中前方ダッシュ
- ダッシュ継続(●要棄).....○
- ダッシュ中断(●要棄).....×※1
ジュダのみ、ダッシュ中に基本技を出す
とゲージ増加量が少ない(▶P.317)。

後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....10/88秒〜着地直前

10 0~45 (可変) 1



- 動作中に出来る技.....
飛行前：地上の必殺技&EX必殺技
飛行中：空中の基本技&必殺技、空中前方ダッシュ
- ダッシュ継続(●要棄).....○
- ダッシュ中断(●要棄).....×※1
性質は前方ダッシュと同じ。動作中に技
を出すと、フワリと浮いたのち落下する。

※1 ダッシュ継続の操作を行わないとすぐに飛行動作を解除するため、飛行動作の解除→ダッシュ中断とはならない。

弱キック

クインテ=フィッソ [疾き翼]

4 3 7



攻撃値▶8 [3]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当8
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

中キック

ヴァルソ=ファターレ [破壊の境界]

6 3 26



攻撃値▶17 [6]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

強キック

ファルチェ=モルテ [死の鎌]

34 6 36

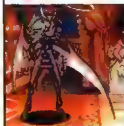


攻撃値▶20.16 [7.6]
ゲージ増加量▶
空6/防15/当24
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶吹き飛ばし
ガード方向▶立

近距離立ち

クインテ=フィッソ [疾き翼]

4 3 7



攻撃値▶8 [3]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当8
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ヴァルソ=ファターレ [破壊の境界]

6 3 26



攻撃値▶17 [6]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、屈

ファルチェ=モルテ [死の鎌]

34 6 36



攻撃値▶20.16 [7.6]
ゲージ増加量▶
空6/防15/当24
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶吹き飛ばし
ガード方向▶立

遠距離立ち

クインテ=スヴェルト [険しき翼]

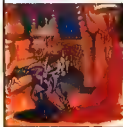
5 3 8



攻撃値▶8 [4]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当8
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶屈

コルボ=ブイオ [闇の飛沫]

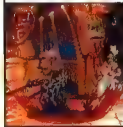
11 7 14



攻撃値▶17 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶屈

コルボ=サルヴァトーレ [救いの飛沫]

17 9 34



攻撃値▶21 [8]
ゲージ増加量▶
空6/防15/当24
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶屈

しゃがみ

クインテ=ヴェローチェ [鋭く翼]

4 9 4



攻撃値▶9 [4]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当8
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

クインテ=アグロ [鋭き翼]

6 4 9



攻撃値▶17 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ボルド=クルエント [血塗られた刃]

10 24 9



攻撃値▶13+10 [5+4]
ゲージ増加量▶
空6/防10+4/当15+9
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

クインテ=ヴェローチェ [鋭く翼]

4 9 4



攻撃値▶9 [4]
ゲージ増加量▶
空0/防3/当8
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

クインテ=アグロ [鋭き翼]

6 4 9



攻撃値▶17 [7]
ゲージ増加量▶
空3/防9/当15
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

ボルド=クルエント [血塗られた刃]

10 24 9



攻撃値▶13+10 [5+4]
ゲージ増加量▶
空6/防10+4/当15+9
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶のけぞり
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

バルソ=ベルドーノ [嵐の飛沫]

※基本技を出せる時間帯

……10/80秒〜量地直前

空中で▶▶



- 動作中に出せる技……
基本技(ジャンプ)、空中必殺技
- ダッシュ継続(▶)……×
- ダッシュ中断(▶要素)……×
- ツバサの前半分は攻撃判定がある。

攻撃値▶14 [6]
ゲージ増加量▶
空0/防6/当12
必殺技▶
キャンセル▶
ヒット効果▶吹き飛ばし
ガード方向▶立、空

通常投げ

サンクエ=ヴァンジェーロ【血の福音】

相手の近くで
●or●+
中P or 強P



攻撃値▶15 [8]
ゲージ増加量▶9
投げ割合▶38ポント
バー入力方向▶
相手投げ▶

相手を片手で持ち上げたのち、胸元から赤い液体をあびせかける。投げたあと、ほぼ確実に追いうち攻撃もヒットさせることが可能。

空中投げ

メスト=スピタ【真く悲しみ】

お互い空中で相手の近くで
●要素or●要素+
中P or 強P



攻撃値▶15 [8]
ゲージ増加量▶9
投げ割合▶
高さ：74ポント
距離：37ポント
バー入力方向▶
相手投げ▶

相手をつかんで垂直に舞い上がり、ツバサで刺しつつぬいて落下、地面へたたきつける。技の動作はイラス=スピタに近い。

追いうち攻撃

ラサー=レーセガ【断る刃】

29 9 1

相手ダウンor転倒時に●要素+●or●



ノーマル



ES



攻撃値▶
ノーマル：7 [7]
ES：4x3 [4x3]
ゲージ増加量▶
ノーマル：空6/当24
ES：空0/当0

ツバサを円形の刃に変えて跳びかかる。ESの場合、相手にヒットしたらその上でしばらく回転する。技の動作速度は普通レベル。

ダークフォース

空中浮遊：サントウアーリオ【悪魔】

同じ強さのP or K 同時



レバー操作で、画面内を自由に飛行することが可能になる。ただし動作に慣性がかかるので、制御はかなりむずかしい。ダークフォース中は、空中での攻撃が使用可能だが、地上まで降下すれば地上攻撃を出すこともできる。ダークフォースの中断は、地上に降下していないと行なえないので注意すること。ちなみに、ダッシュは通常どおり使用できる。

26 行動可能(可変) 昇-1

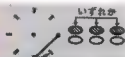
26 行動可能(可変) 昇-1

GC技/ES技

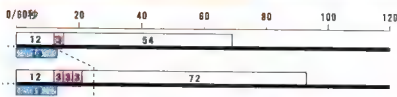
スプレジオ

sp-regio【断】

ガード中に●↓●+●



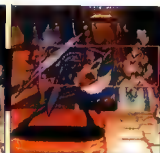
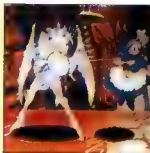
	攻撃値	ゲージ増加量	ヒット効果	ガード方向
ノーマル	13 [5]	空12/防16/当21	吹き飛びダウン	立、屈
ES	8x3 [3x3]	空0/防0/当0	のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン	立、屈



爪で首を切り落とし、前方へ赤い液体をほとばしらせる。攻撃範囲がかなり広いものの、足元まではカバーしていないため、姿勢が極端に低くなる足払い系の技に対して出しても空振りすることが多い。なお、この技にケズリ能力はない。

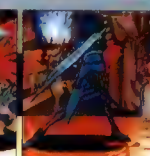
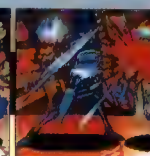
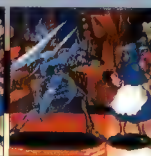
ES技にした場合の変化

液体を3連続で吹き出す。攻撃判定の広さはノーマル時と同じ。



①攻撃判定出現

ES技



必殺技/ES技

ディオ=セーガ

dio sega [神の刃]



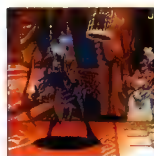
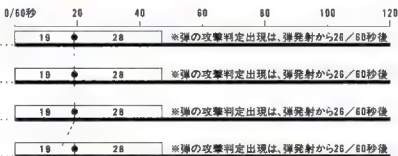
ツバサの一部をちぎり、前方へ投げる。投げたツバサは一定距離飛んだところで円形の刃となり、空間に設置される(攻撃判定は、この時点から出現)。弱中強のちがいは、刃が固定される高さ。おおよその位置で言えば、弱はヒザ、中は胸、強は頭の高さ

だ。ジェダ本体がダメージを受けると、刃は即座に消えてしまう。

ES技にした場合の変化

本体がダメージを受けても消えない。触れた相手にかかる反動が逆になる(相手を引きこむ)。

	攻撃値	ゲージ増加量	ヒット効果	ガード方向
弱	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
中	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
強	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
ES	8×5 [4×5]	空0/防0/当0	引きこみのけぞり×5 (空中コンボ可能)	立、屈、空



①弾発射

①弾の攻撃判定出現

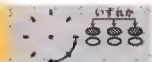
ES技

必殺技/ES技

空中ディオ=セーガ

dio sega [神の刃]

空中で ↓ ↑ → ← + 攻撃



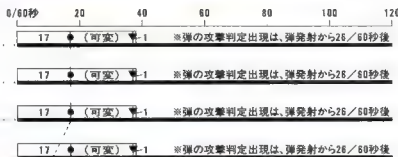
後方へ浮き上がりながら円形の刃をはなち、降下する。刃は、弱なら前方、強だと斜め下、中はその中間へ向かっていく。攻撃判定の出現までに時間がかかるうえ、ジェダ本体も着地するまで無防備状態なので、攻撃前後のスキは見た目以上に大きい。必然

的に、安全な間合いまで後退しつつ出すのが基本となる。

ES技にした場合の変化

中に出した場合の位置へ向けて、巨大な刃をはなつ。刃の性質は地上版と変わらない。

	攻撃値	ゲージ増加量	ヒット効果	ガード方向
弱	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
中	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
強	8×3 [4×3]	空12/防13+1+1 /当15+3+3	のけぞり×3 (空中コンボ可能)	立、屈、空
ES	8×5 [4×5]	空0/防0/当0	引きこみのけぞり×5 (空中コンボ可能)	立、屈、空



①弾発射

①弾の攻撃判定出現

ES技

必殺技/ES技

ネロ=ファティカ

nero fatica【黒き疲労】



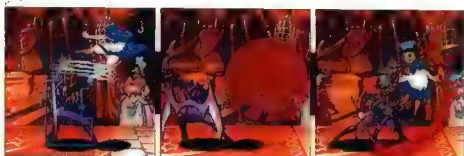
	攻撃値	ゲージ増加量	投げ間合い
イル	12+17【4+6】	空14/当29	70ドット
ES	12+5+5+4+4+16 [4+2+2+1+1+3]	空0/当0	70ドット



空間に爪あとを残しつつ後退、爪あとにふれた相手を赤い球にとらえたのちコマで斬る。爪あとで飛び道具を消すことも可能。投げ判定の技だが、しゃがんでいる相手には当たらない。弱中強の順で後退する距離が伸びる(動作速度はすべて同じ)。

ES技にした場合の変化

後退距離は強と同じ。相手をとらえたときの攻撃回数が多い。



↑つかみ判定出現

ES技

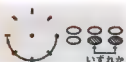
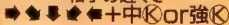


必殺技

サンゲ=パッサーレ

sangue passare【血の助け】

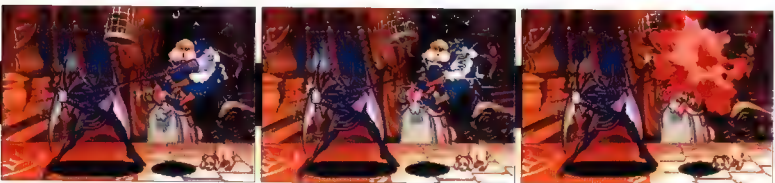
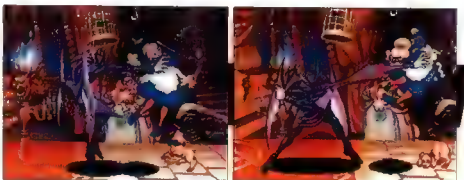
相手の近くで



	攻撃値	ゲージ増加量	投げ間合い
	5+5+24【2+2+8】	空12/当21	46ドット



とらえた相手へ大量の液体を送りこみ、指を鳴らすと同時に破裂させる。技の性質は投げ技(コマンド投げ)で、ES技はない。コマンド入力後、つかみ判定が出るまでに少し時間がかかるため、とっさの反撃手段には不向き。前方ダッシュ強を空振らせて着地と同時に出すなど、相手のウラをかくように使う必要があるだろう。なお、投げたあとに追いうち攻撃を当てることができる。



EX必殺技

消費ゲージ数.....1

プロヴァ=ティ=セルヴォ

prova di servo [僕の証]

◀◆▶◆▶◆▶+ⓀⓀ+Ⓚ



攻撃値	ゲージ増加量	投げ間合い
5×6+18 [2×6+4]	空0/当0	手の根元から96ドット



手首を切って地面へ赤い液体を吹きつけ、小さな液体の弾を前方へはなつ。このときにⓀを追加入力すると、液体の弾が巨大な手へと変形、ふれた相手をつかんで地面へうちつけ、引きずりまわしたのち、契約書へたたきつける。ちなみに、Ⓚを追加入力後、つかみ判定が出るまでに80分の6秒かかる。相手をつかむ判定が地上の投げ技なので、ジャンプ動作中の相手をつかめないのが難点。



①弾発射



EX必殺技

消費ゲージ数.....1

フィナーレ=ロツ

finale rosso [結末の赤]

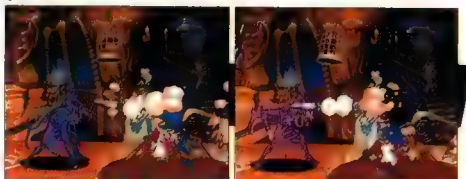
↓↓+ⓀⓀ



攻撃値	ゲージ増加量	投げ間合い
3×13+5 [1×14]	空0/当0	出現位置から左右49ドット



相手の足元に発生した赤い池から無数の手が出現、つかまった相手は池の中へ引きこまれ、13本の手刀を食らったのち、もとの空間へ吹き飛ばされる(吹き飛ばされるときにもダメージが入る)。手刀の攻撃はコンボに数えられるが、コンボ修正はからない。相手をつかむ判定は、プロヴァ=ティ=セルヴォと同じく地上の投げ技だが、つかみ判定の出ている時間が長いという特徴を持つ。



①つかみ判定出現



契約の部屋

冥王ジェダ、趣味は魚拓。今日も今日とて大物釣りにいそしむ……という冗談はさておき、ジェダのEX必殺技「プロヴァーティ=セルヴォ」で見られる全キャラの契約書を紹介します。

ジェダ



ハレッタ



キュービー



リリス



デミトリ



モリガン



アナカリス



ビクトル



ザベル



レイレイ



ガロン



フェリシア



オルバス



サスカッチ



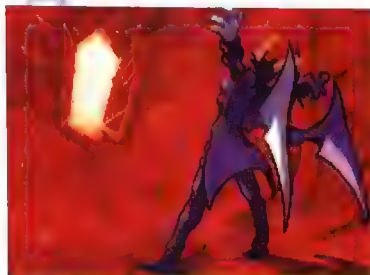
ビシャモン



契約完了

JEDAH ENDING

巨大な「神体」を容れものとして、すべての魂の救済を行なおうとするジェダ。氣になるのは、人間界を統率する「女」の存在。その正体が明らかになるのは次回作か？



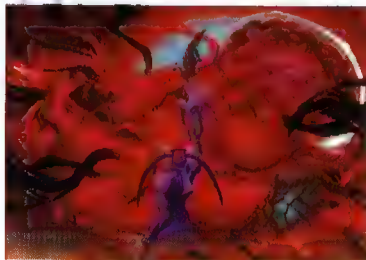
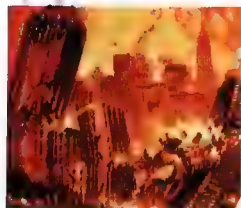
「……はるかかなる太古、すべての生命はひとつであったという。私は命の原点に回帰し、魔界の、闇宇宙の過ちをただす」



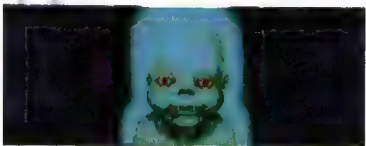
「今こそ……救済のとき、真の、「魂の再生」のとき……！」



「……」



「……どうやら、やりのこしている事があるようだ。闇とよばれるこの次元が、正しい世界として存続するために」



「やはりもうひとつの次元……人間界を消去せねばなるまい。あちら側の統率者……あの女の、真の目ざめの前に……」

...It is said, that all life began with one life form.
To correct the errors of this world, I shall go back...

It's time to save the world... Time to recreate life!

.....

...But... I think... there is still something left...
To have this world of darkness exist as the primary world,
I'll have to destroy the other world, the human world...
before their ruler... before she fully awakens...

2

バレッタ

~~~~~

BULLETA



## ラブリンハンター

愛も勇気も「金(かね)」の前には無価値——  
いまや人間界において、その常識を疑う者はい  
ない。所詮、生きるためにはキレイことは通用  
しないのだ。

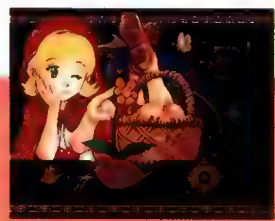
幼きダークハンター・バレッタも、その鉄則に  
忠実な少女であった。

ある日のこと。仕事に向かう途中、突然彼女は  
謎の空間に連れ出される。

そこは魔界の狭間、冥王ジェダの作り出した閉  
鎖空間「魔次元」であった。

彼女は人間でありながら、ダークストーカーズ  
と同じ闇の心を持つと認められたのだ。とまど  
うより早く、魔物どもを一網打尽にする算段を  
はじめるバレッタ。

「うふふ……みんなアタシのエモノ……久しぶ  
りの大もうけねっ」

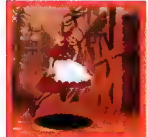


本名 不明  
生年 不明(10~14才?)  
出身 北欧某国  
身長 142cm  
体重 37kg  
3サイズ B70・W58・H75

### 【キャラクター特性】

非力な娘に見えるが、ミサイルや機関銃、地雷などの火器  
を巧みに使いこなす。小柄ゆえのリーチ不足はいなめず、守  
備にも不安が残るものの、これだけの重装備でありながら機  
動力が高く、接近戦で相手を圧倒することが可能だ。

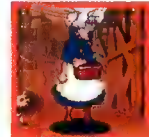
弱◎カラー



中◎カラー



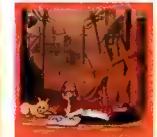
強◎カラー



◎◎同時押しカラー



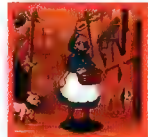
◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

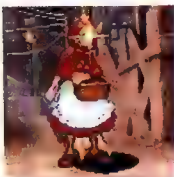
①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

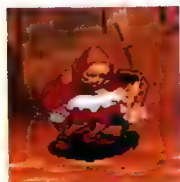
### 狼に対して見せる執念

一応(?)赤ずきんだけに、狼との因縁は深いらしい。VSガロンでは、寝そべて本を読んだあと、すくっと立ち上がる登場ポーズになる(対CPU戦の「IRON HORSE」ステージでガロンが乱入してきた場合は無効)。また、CPUガロンに勝利すると、「あれ? シケてるわねえ」のセリフからはじまる、ロング・バージョンの歌をうたう。



### バレッタの行動により……

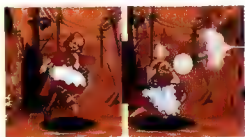
周囲にいるチョウや犬(ハリー)はバレッタの動きに反応する。チョウは攻撃を出すと寄ってきたり逃げたりするし、犬はバレッタが使った火器の強さに比例した驚きかたをするのだ。また、レバーを必要要素に入れたまま60分の74秒が経過すると、足元に花が咲く。



## GRAPHIC

### 彼女の瞳は100万度

スキップしながら「ランラン」と歌っていたかと思うと、いきなりマシンガン射撃や地雷の応酬。でも、この異様なまでの落差が彼女の魅力。



### バスケットの中身は?

マシンガンやロケットミサイル、ワイン型火炎ビンまで隠されている、さながら重火器の倉庫。洋服の裏には地雷まであり、うかつに近づけない。



ミサイル



火炎ビン

### バレッタをとりまく人々

勝利時の仕事仲介人はMr.K。EX必殺技の祖母はマーガレット(とバレッタは語る)、傭兵はジョン&アーサー。飼犬のハリーは2才のオス。



Mr.K



ハリー

## KNOWLEDGE

### 【童話に隠された真実】

「むかしむかし、あるところに、おじいさんとおばあさんがおりました」

やさしい語り口ではじまる絵本童話に、子どもたちはドキドキしたり恐がったりする。童話は無邪気な子どもたちの読み物であるのだが、成長するといつの間にか、その内容は忘れ去られてしまう。だから、架空のおとぎ話に意味を見い出して読むという人はまれであろうが、それが原作者の狙いであつたりするのである。

今でこそ他人に迷惑をかけないかぎり、自由な表現が許されているが、昔はさまざまな権力や王室に対する批判は御法度であった。そのため、民衆は自作の歌などにそのはけ口をもとめ、暗に比喩をもちいて皮肉ったりした。「ブレーメンの音楽隊」「ヘンゼルとグレーテル」などで知られるグリム兄弟にしても、もともとは童話作家ではなく、ドイツの国文学を研究する学者であった。「グリム童話」の編纂にあたって、2版、3版……と版を重ねていくごとに加筆・修正がほどこされたため、初版とそれ以降の版では微妙に表現がちがっていたりするのだが、どうやら「赤ずきん」にも別談があつたらしい。それによれば、赤ずきんはおばあさんとふたりで狼を撃退しており、バレッタほどでないにせよ、なかなかのたくましさを披露している。バスケットにワインとケーキをつめた赤いずきんの女の子。その内側に秘められたのは「純粋」か「凶悪」か……。

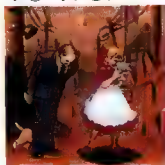
## 勝利ポーズ

### 弱◎



▲フルツとまわって正拳をかまへ気合い一発「どっせい!」

### 中◎ (中◎)



▲報酬を受け取ってひとこと「これだけ? シケてるわねえ」

### 強◎ (強◎)



▲花のステージとマイクが現れ、ゴキゲンに歌い出す

### 弱◎



▲「どっせい」の3連発。最後だけ声が裏返って「アレ?」

- 動作中に出来る技……  
基本技(遠距離立ち)、地上必殺技&EX必殺技  
●ダッシュ継続(※要素)……×  
●ダッシュ中断(※要素)……○  
走るポーズと移動方向こそちがうが、性能は前方ダッシュと変わらない。

弱キック

ヒカプ&キック

4 5 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

ターン&ファインド

7 6 11



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

ハロー&メイン

※弾は50/60秒後に消滅

16 32

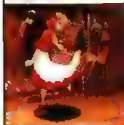


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶燃焼ダウン  
ガード方向▶立、屈、空

近距離立ち

スニーズ&キック

4 4 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ターン&ファインド

7 6 11



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ハロー&メイン

※弾は50/60秒後に消滅

16 32



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶燃焼ダウン  
ガード方向▶立、屈、空

遠距離立ち

シット&スリッパ

3 4 10



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

シット&ターン

5 9 16



攻撃値▶15 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

シット&リラックス

6 3 23



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

リープ&ポーズ

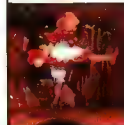
4 4 3



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

スニーズ&ヒット

6 6 7



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ロール&メイン

※弾は4/60秒後に消滅

10 21



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶燃焼ダウン  
ガード方向▶立、屈、空

垂直ジャンプ

リープ&ポーズ

4 4 3



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

リープ&ラッシュ

6 7 3



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ロール&メイン

※弾は4/60秒後に消滅

10 21



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶燃焼ダウン  
ガード方向▶立、屈、空

斜めジャンプ

2段ジャンプ

空中で要素

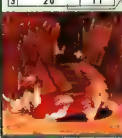


ジャンプ中にもう一度だけ跳ぶことができる（ジャンプ攻撃を出したあとは不可）。前方→後方と空中で跳ぶ方向を変えることや、相手の攻撃を空中ガードしたあとに跳ぶことも可能。2段ジャンプする瞬間には、攻撃もガードもできないスキができる。

テルミーホワイ

3 20 11 (相手スリ抜け可能)

◆+Ⓚ3つ同時




腹ばいになって前方へ進む。レバーをボタンと同時に入力する必要はない（レバー◆入ればなしの状態でも3つ同時押しでもいい）。動作中は攻撃もガードもできないが、移動中にかり食らい判定が極端に低くなり、相手をスリ抜けることもできる。

**特殊技** トリックバスケット

11 4 12 ▼5


攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空



**特殊技** サプライズ&ホップ

4 8 9 ▼11

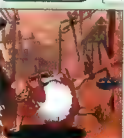
攻撃値▶15 [7]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空



**特殊技** マリス&マイン

14 ◆ 36

攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
ヒット効果▶影焼ダウン  
ガード方向▶立、屈、空




**特殊技** スタンブル&ブレード

20 ◆4 22

ダッシュ中に  
要素or要素+中


攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空



**通常投げ** ホールド&カット

相手の近くで  
要素or要素+中or強


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶28ドット  
バー入カス割合▶ 弱レバーと  
相手投げの 逆方向に投げる



**空中投げ** キャッチ&カット

お互い空中&相手の近くで  
要素or要素+中or強

攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶ 高さ、66ドット  
距離▶ 27ドット  
バー入カス割合▶ 相手投げの



**追いうち攻撃** ローオブザバレット

21 20 ▼1

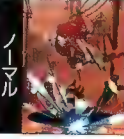

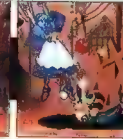
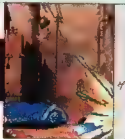
相手ダウンor転倒時に要素+中or強

ノーマル

ES

攻撃値▶ノーマル：1x8 [1x8]  
ES：1x11+5 [1x11+3]  
ゲージ増加量▶ノーマル：空6/当12+24  
ES：空0/当0

相手の上でサブマシンガンで乱射。ESの場合、さらに相手をおみつつつましんぐン乱射して、最後にリング型爆弾を投げこむ。









**ダークフォース** バズーカ乱射：ザ・キリングタイム

同じ強さの中or強同時

39 行動可能(可変) 39

で出せる基本技や特殊技がすべて、地上ならスマイル&ミサイルに、ジャンプ中ならその場ですぐ撃てるハッピー&ミサイルに変化する(弾発射までにかかる時間は60分の16秒で、着地後のスキは60分の5秒となっている)。レバーのタメなしで連射できるなどのちがいをのぞけば、性能は各必殺技と同じ。時間内は通常投げが出せなくなるが、空中投げは使用できる。

**GC技** ジェラシー&フェイク






JEALOUSY&FAKE

ガード中に要素+中or強

0/60秒 20 40 60 80 100 120

39

人形を残してケムリの中へ消えさったのち、相手の背後に出現する。攻撃能力のない移動技で、背後に移動した直後まで全身無敵。

必殺技/ES技

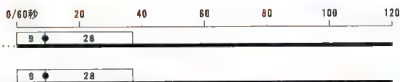
上段スマイル&ミサイル

SMILE & MISSILE

◀タメ▶+⊕

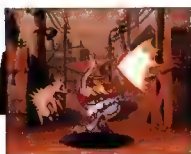
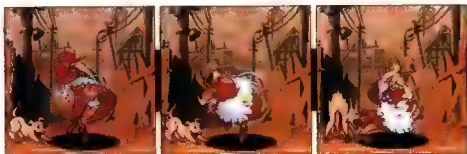


|      | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果                | ガード方向 |
|------|------------|-------------|----------------------|-------|
| ノーマル | 17 [4]     | 空15/防18/当21 | 燃焼ダウン                | 立、屈、空 |
| ES   | 10×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | 燃焼ダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



バスケット（カゴ）をかつぎ、ミサイルを発射。ミサイルは、相手に当たるか限界射程距離まで飛ぶと爆発して消える。弱中強の順で、ミサイルの飛行速度と限界飛行距離が速く長くなっていくが、動作速度や攻撃値などの数値はすべて同じ。

**ES技にした場合の変化** 3ヒットするミサイルを発射。強より高速で遠くまで飛ぶ。



①弾発射

必殺技/ES技

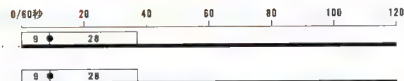
下段スマイル&ミサイル

SMILE & MISSILE

◀タメ▶+⊕

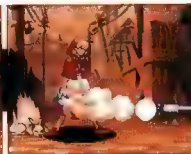
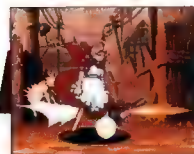
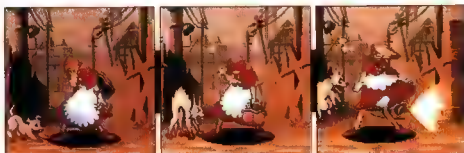


|      | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果                | ガード方向 |
|------|------------|-------------|----------------------|-------|
| ノーマル | 17 [4]     | 空15/防18/当21 | 燃焼ダウン                | 立、屈、空 |
| ES   | 10×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | 燃焼ダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



バスケット（カゴ）を足元にかまえて、ミサイルを撃つ。低空を飛んでいくことをのぞけば、上段スマイル&ミサイルと性能はまったく同じ。パレット本体が攻撃を受けても、ミサイルが消えないのが特徴（ノーマル、ES問わず）。

**ES技にした場合の変化** 高速で遠距離まで飛行し、複数ヒットするミサイルを発射。



①弾発射

# 必殺技/ES技

## ハッピー&ミサイル

### HAPPY&MISSILE

✕タメ+⊕



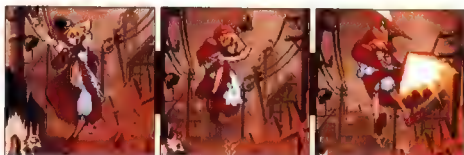
|             | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果                | ガード方向 |
|-------------|------------|-------------|----------------------|-------|
| イ<br>ン<br>ル | 17 [4]     | 空15/防18/当21 | 燃焼ダウン                | 立、屈、空 |
| E<br>S      | 10×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | 燃焼ダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



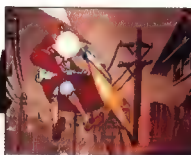
垂直に跳び上がり、下へ向けてミサイルを撃つ。ミサイルの飛ぶ角度は弱なら急で、強だと浅く、中はその中間だが、技の動作速度はいずれも変わらない。地面に着弾するとミサイルは消える。

#### ES技にした場合の変化

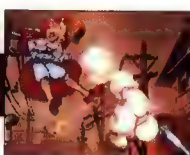
3ヒットするミサイルを撃つ。飛んでいく角度は強より浅く、画面端から反対の画面端まで届く。



#### ES技



①弾発射



# 必殺技/ES技

## チアー&ファイアー

### CHEER&FIRE

⇨⇩⇩+⊕

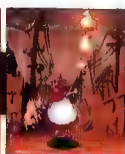
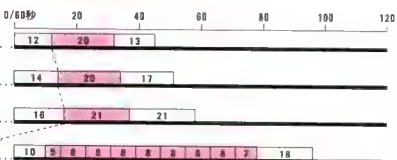


バスケットからピンを取り出し、ピンの口から炎を吹き出させる。見た目どおり攻撃判定が上方向にしかないため、対空技以外の使い道はないにひとしい。ただし、無敵時間は存在しないので信頼性には欠ける。弱中強のちがいは、技の動作時間。

#### ES技にした場合の変化

炎を広範囲に振りまく。攻撃判定は9回出現するが、ヒット時は食らった相手が攻撃範囲外まで吹き飛んでしまうため、4〜5ヒット以上は当たらない。

|             | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果   | ガード方向 |
|-------------|------------|-------------|---------|-------|
| 弱           | 18 [5]     | 空18/防21/当24 | 燃焼ダウン   | 立、屈、空 |
| 中           | 18 [5]     | 空18/防21/当24 | 燃焼ダウン   | 立、屈、空 |
| 強           | 18 [5]     | 空18/防21/当24 | 燃焼ダウン   | 立、屈、空 |
| 必<br>中<br>命 | 11×8 [3×9] | 空0/防0/当0    | 燃焼ダウン×8 | 立、屈、空 |



#### ES技

①攻撃判定出現

## 必殺技/ES技

## シャイネス&ストライク

### SHYNESS&STRIKE

↓◆←+Ⓔ(タメて離す)

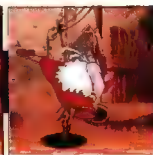
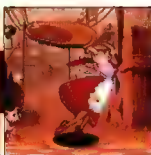
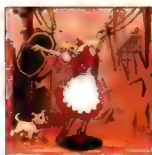
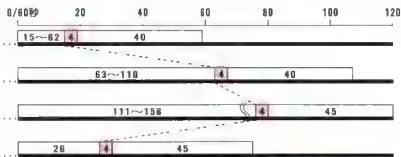


バスケットを回転させたあと、「こないでっ!」とさげびながら豪快にふり下ろす。弱中強のちがいはないが、コマンド入力後にⒺを押しつづけていると、段階が上がることにバスケットが巨大化していき、そのぶん攻撃値と攻撃判定が増す(3段階まで)。

### ES技にした場合の変化

限界まで巨大化させたバスケットをふり下ろす。Ⓔタメによる段階変化の要素はなく、動作時間も固定されている。攻撃判定消滅後のスキの大きさが難点。

|     | 攻撃値    | ゲージ増加量      | ヒット効果   | ガード方向 |
|-----|--------|-------------|---------|-------|
| 1段階 | 19 [4] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン | 立、屈   |
| 2段階 | 21 [5] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン | 立、屈   |
| 3段階 | 23 [6] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン | 立、屈   |
| ES  | 28 [8] | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン | 立、屈   |



①攻撃判定出現

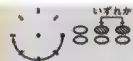
## 必殺技/ES技

## センチメンタルタイフーン

### SENTIMENTAL TYPHOON

相手の近くで

⇒◆↓◆←+中Ⓔor強Ⓔ

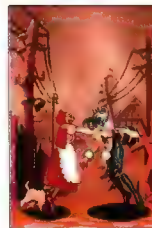


相手をつかんで蹴ったあと高速回転して竜巻を起こし、はるか上空へ吹き飛ばす。コマンド完成と同時につかみ判定が出現するのが特徴。投げたあと少し待ってから追いうち攻撃を入力すれば、落ちてきた相手に確実に当てることができる。

### ES技にした場合の変化

回転速度がさらに高速になり、与えるダメージが少しだけ増加する。追いうち攻撃を当てるタイミングは、ノーマル時と同じでいい。

|      | 攻撃値     | ゲージ増加量  | 投げ割合  |
|------|---------|---------|-------|
| ノーマル | 27 [8]  | 空12/当21 | 32ドット |
| ES   | 33 [10] | 空0/当0   | 32ドット |



ES技

## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## クールハンティング

COOL HUNTING



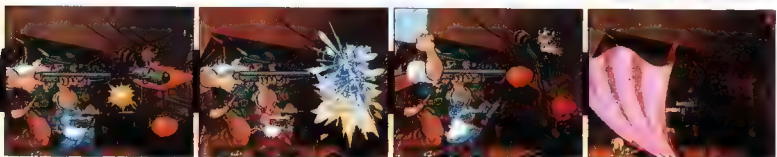
|    | 攻撃値         | ゲージ増加量   | ヒット効果              | ガード方向 |
|----|-------------|----------|--------------------|-------|
| 本体 | 4×27 [2×27] | 空0/防0/当0 | 燃焼ダウン              | 立、屈、空 |
| 傭兵 | 3×18 [1×18] | 空0/防0/当0 | 燃焼ダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



指をパチンと鳴らして2人の傭兵を呼び出し、サブマシンガンとライフル銃を連射。傭兵の撃つ弾のみ、空中の相手にも連続ヒットする。パレット本体の攻撃のリーチはかなり短く、傭兵の攻撃は高い位置に出るため、地上の相手に当てるのは困難。確実ではないが、遠くにいる相手が跳ぶか空中ダッシュするのを見越して出るのが、おもな使いかたと言える。攻撃判定の出現はやや遅い。



\* 攻撃判定出現 (本体)



## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## ビューティフルメモリー

BEAUTIFUL MEMORY



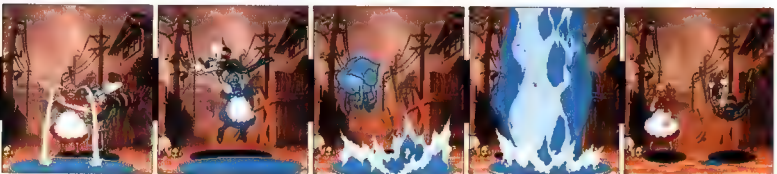
| 攻撃値            | ゲージ増加量   | ヒット効果 | ガード方向 |
|----------------|----------|-------|-------|
| 3×7+26 [1×7+8] | 空0/防0/当0 | ダウン   | 立、屈   |



泣きながらナイフをかまえて突進、地上の相手にヒットしたらナイフで切りきざみ、岩で殴りつけたあと、涙でできた池へほうりこむ。コマンド完成時から突進を開始する直前まで全身無敵になるのが大きなメリット。一定距離進むか空中の相手に当たった場合は止まって舌打ちし、ガードされた場合は後方へ跳ね返る。余談だが、ミサイル(スマイル&ミサイルなどの弾)が画面上にあるあいだ、この技を出すことはできない。



① 攻撃判定出現 &amp; 全身無敵終了



EX必殺技

アップルフォーユー

APPLE FOR YOU

→◆→◆←+ⓀⓀ



消費ゲージ数……1

攻撃値

ゲージ増加量

投げ間合い

0/60秒

20

40

60

80

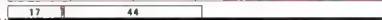
100

120

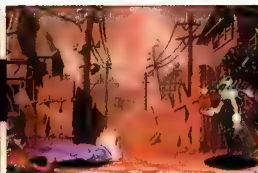
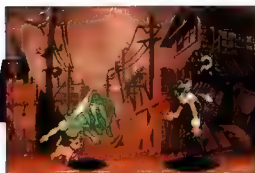
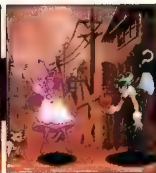
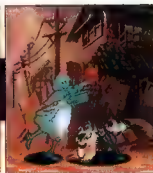
42 [13]

空0/当0

62ドット



リング型爆弾を取り出し、「はい、どうぞ」と言って前へかける。相手がリングを受け取ったら点火して退避、相手を爆破してしまう。投げ間合いは広めだが、リングをかなり前のほうにかかげる影響で、視覚的にはせまく見える（しゃがんでいる相手には無効、ということはない。グラフィック上の錯覚である）。つかみ判定の出現が遅いかわりに、攻撃値はかなり高い。リングをわたすのに失敗すると、指を鳴らして舌打ちする。



## 林檎の部屋

「アップルフォーユー」で、爆発がせまるリングを目の前にした各キャラの表情にズームイン。ジェタの写真ではリングが落下しているが、これは手に持ったあと足元に落とすため。

ジェタ



バレッタ



キューピィ



リリス



デミトリ



モリガン



アナカリス



ピラトル



ザベル



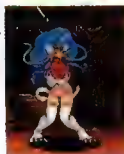
レイレイ



ガロン



フェリシア



オルバス



サスカッチ

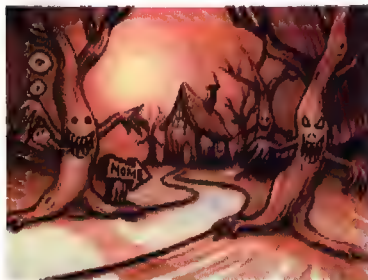


ビシャモン



# BULLETA ENDING

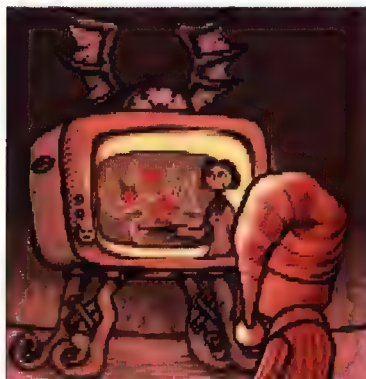
ダークハンター・バレッタの凶行はとどまるところを知らない。彼女のニュースを話題に団らんするオオカミ一家にも、バレッタの魔の手が迫る……！



ブーバカブー



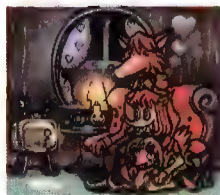
「……次は最近世間を騒がせている連続殺人事件の続報です。レポーターのショージさん？」



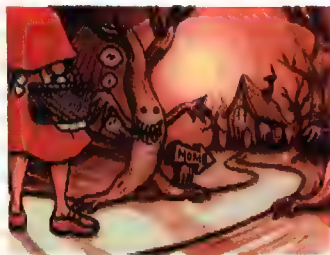
「はい、ただ今こちらでは現場検証が行われています。現場は血の海で、無残な死体のみが残されています。目撃者によると犯人は赤いずきんをかぶった子供で……」



「こわいよー  
お母さん」



「最近人間も物騒になったものね。」「だいじょうぶ、だいじょうぶ、私がついてるよ」



*On a quiet night, in a small house, deep inside the woods...*

*...next up, another story on that horrible serial killer... I'm switching over to our lady on the field Shoji... Ready??*

*Hello and welcome, as the inspection goes on... The witnesses say the villain was a child with a red hood. Police are saying that this was a ruthless massacre...*

*Ohh mummy!! I'm so scared!!*

*Humans are so dangerous! What can we do!?*

*Don't worry sweetie. We're OK. Dad is always with you.*

※13

# キュービー

Q-BEE





## ようちゆう 魂に群れなす妖 蟲

魔界の一画、ドーマ家の領内に生息する魔蟲族の一派、ソウルビー族。領主なきまま彼女らの住処は荒れ果て、個体数は減りつづけた。もはや種の滅亡も時間の問題かと思われた。

「すべてがひとつに還るときがきた……私とともに『魂』を集めるのだ」

永い眠りから目覚めたドーマの主……ジェダの誘いの声が響いた。

「ショクジ ノ ジカン ナノ……」一族の代表キュービィの眼と触覚が、一瞬にして「魔次元」にとらえられた獲物をサーチする。

食欲と繁殖。際限なき欲望を満たすべく、キュービィの「狩り」がはじまる。



### 【キャラクター特性】

必殺技の予備動作が大きく、使いづらさが目立つキャラ。しかし、宙を飛び、獲物に高速でおそいかかるハチらしい動き——つまり空中からのダッシュ攻撃を使いこなせば、その戦闘力は飛躍的に上がる。食らい判定の小ささも長所。

種別名 魔蟲ソウルビー族  
固有体名 (便宜上) キュービィ  
生息地 魔界 (ドーマ家領地内)  
全長 1250mm (頭部から腹部末端まで)  
個体重 38200g  
各部径 腹部260mm・疑似腹部575mm・疑似臀部875mm  
腹部 (密のう部) 1100mm (通常時)

弱◎カラー



中◎カラー



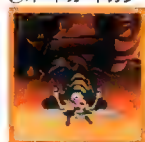
強◎カラー



◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

## 技の記号の持つ意味

勝利メッセージなどを見てもわかるように、キュービィの知能はそれほど高くない。昆虫だけに、複雑な思考や言語は所持していないようだ。

技名にもそれが反映されており、形式的には昆虫の動作を記号で表現した、非常に無機質なものとなっている。しかし、技のアルファベットにはそれぞれ技の内容に対応した意味があるようで、魔蟲族の生態を記した文献『魔界魔蟲大全』によると、たとえば「C→R」は「CAPTURE→REBORN」、「I」は「INSECT INSTINCT」に由来しているらしい。また、「ΔA」は「DELTA ATTACK」、「QJ」は「QUEEN JELLY」という意味になるようだ。ほかの技名も、おそらくこうした手法でつけられているのだろう。



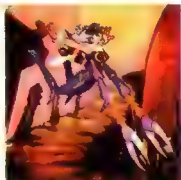
## 山蛇ステージでの勝利ポーズ

キュービィの勝利ポーズは他のキャラクターにくらべて少なく、2種類しかない。しかも、山蛇ステージでは勝利ポーズ選択ができず、かならず「頭上を蜂が舞い片手を上げる」ポーズをとっている。

## GRAPHIC

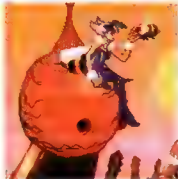
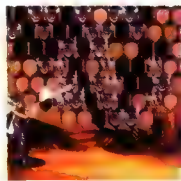
## 昆虫であることの片鱗

人型をしていても、正体はやっぱり虫。そこかしこに昆虫らしさが見え隠れする。また、その外見は戦闘するための「つくりもの」であるらしく、感電ポーズでは本体が……（→P.101）。



## ワタシノ、ナカマナノ

キュービィを支える、たくさんの仲間たち。女王の「Q-Bee」に対して、彼らは「P-Bee（ビービー）」という呼称がつけられているらしい。



## KNOWLEDGE

## 【ムシ、虫、蟲】

魂を糧として生きるソウルビー族の長、キュービィ。その名をアルファベットで表記すると「Q-BEE」となる。つまり「クイーン・ビー」=女王バチと言ったところだろう。

蜂は生まれながらにして、その役割が決定されている。たとえば働きバチは死ぬまで働きバチであり、昇格するようなことはない。女王バチは、生まれたときから女王となる宿命を背負っているため、食事にも特別な「ロイヤルゼリー」が用意される。

聖書では、虫の大群が害をなす例としてイナゴを挙げている。その様子はまさに空を覆うがごとく、あたり一面の緑を瞬で喰らいつくしたという。また、虫という字は「蟲」と書くこともできる。古代日本には、「蠱毒」という呪術が存在したらしく、それはヘビやサソリといった生き物を特別な方法で飼ひ、厳選されたエクス（毒）を相手に与えることで、呪いなどの威力を発揮したらしい。その効力たるや、禁止令が出るほどだったと言うから、かなりのものなのであろう。

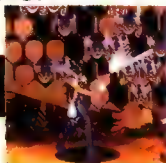
「生物はすべて遺伝子の乗り物にすぎない」、そう言った生物学者がいた。生命の主体はあくまで細胞の中にある遺伝子であり、すべての生命体は彼に利用されているにすぎないのだ、と。「フエヨ、サカエヨ」……そうくり返す姿なき声。急速な増殖による滅亡の危険をかえりみないその声の主は、細胞の中に棲む「彼」なのかもしれない。

## 勝利ポーズ

## 弱P（強P／弱K／強K）

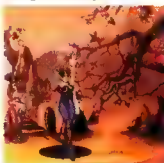


▲ナイフとフォークを喰らす金魔言につられるように……



▲同胞の入っている巨大な巣が、上空より降りてくる

## 中P（中K）



▲勝利を手中におさめ、天に向かって手をかざす

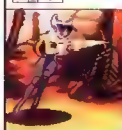


▲小さな蜂がやってきて、繭く花粉を降らせていく

## 弱パンチ

## S(フォワードエス)

5 3 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中パンチ

## Lf(エルエフ)

6 3 16

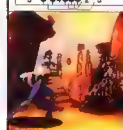


攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強パンチ

## 5B(ファイブビー)

9 9 44 2 3 42



攻撃値▶5x5 [2x5]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12x6/当10x4x4  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりx5  
ガード方向▶立、屈、空

近距離立ち

遠距離立ち

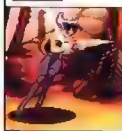
しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

## S(フォワードエス)

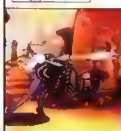
5 3 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## Lf(エルエフ)

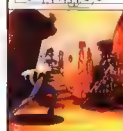
6 3 16



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 5B(ファイブビー)

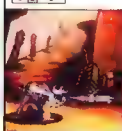
9 9 44 2 3 42



攻撃値▶5x5 [2x5]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12x6/当10x4x4  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりx5  
ガード方向▶立、屈、空

## Glf(ジーエルエフ)

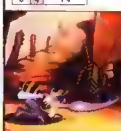
5 3 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## Ghf(ジーエイチエフ)

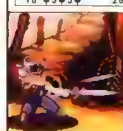
6 4 14



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## GT3S(ジーティースリーエス)

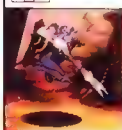
10 5 5 5 26



攻撃値▶7x3 [3x3]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12x3/当12x6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりx3  
ガード方向▶立、屈、空

## Ff(エフェフ)

4 3 5



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## F2f(エフツーエフ)

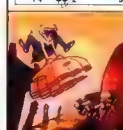
7 5 6



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## F4B(エフフォービー)

14 2 38



攻撃値▶6x4 [3x4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12x3/当10x4x3  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりx4  
ガード方向▶立、屈、空

## Ff(エフェフ)

4 3 5



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## F2f(エフツーエフ)

7 5 6



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## F4B(エフフォービー)

14 2 38



攻撃値▶6x4 [3x4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12x3/当10x4x3  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりx4  
ガード方向▶立、屈、空

## 前方ダッシュ

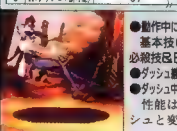
6 12 ダッシュ中不可 37



●動作中に出せる技……  
基本技(立ち)、地上  
必殺技B E X必殺技  
●ダッシュ継続(●要裏)……X  
●ダッシュ中断(●要裏)……  
ダッシュ後のスキ  
の大きさが問題。

## 後方ダッシュ

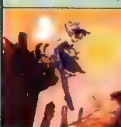
6 12 ダッシュ中不可 37



●動作中に出せる技……  
基本技(立ち)、地上  
必殺技B E X必殺技  
●ダッシュ継続(●要裏)……X  
●ダッシュ中断(●要裏)……  
性能は、前方ダッ  
シュと変わらない。

## 浮遊

ジャンプ中に  
要素入れっぱなし



上空でしばらくホ  
バリングする(斜め  
ジャンプ中ならゆっ  
くり移動する)。ジャン  
プ攻撃を出したあ  
とは浮遊できない。

## 弱キック

## nGf(エヌジーエフ)

4 4 8

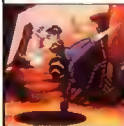


攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中キック

## S (エスアッパー)

5 4 17

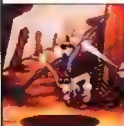


攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当18  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強キック

## R4f(アルフォーエフ)

8 22 4 3 2 23

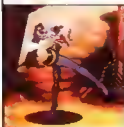


攻撃値▶6×4 [2×4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12×3/当11+5+4+4  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり×4  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

## nGf(エヌジーエフ)

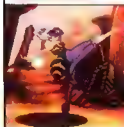
4 4 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## S (エスアッパー)

5 4 17



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当18  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## R4 f(アルフォーエフ)

8 22 4 3 2 23

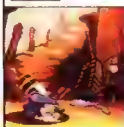


攻撃値▶6×4 [2×4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防12×3/当11+5+4+4  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり×4  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## Glb f(ジーエルビーエフ)

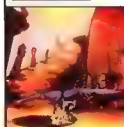
4 2 10



攻撃値▶6 [2]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## Glof(ジーエルオーエフ)

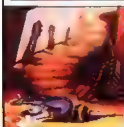
6 3 16



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## DsS(ディーエスエス)

7 13 22

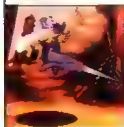


攻撃値▶20, 16 [9, 7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶低衝  
ガード方向▶屈

しゃがみ

## F S(エフアンダーエス)

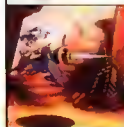
4 4 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## FhS(エフエイチエス)

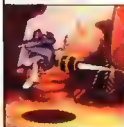
7 9 9



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## FsS(エフエスエス)

9 4 11

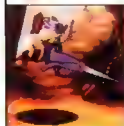


攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

## F S(エフアンダーエス)

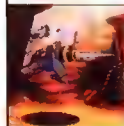
4 4 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## FhS(エフエイチエス)

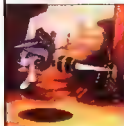
7 9 9



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## FsS(エフエスエス)

9 4 11



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

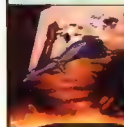
## 空中前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

……2/18~24/30秒

[22/攻撃可能] (可変) -1

空中で▶▶



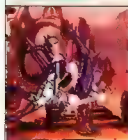
- 動作中に出来る技……
- 基本技(ジャンプ)、空中必殺技E X必殺技
- ダッシュ継続(●要素)……×
- ダッシュ中断(●要素)……×
- 相手のいる位置へ向けて直進。60分の24秒直進するか攻撃を出すと、落下する。

- ※1 弾の攻撃判定出現は、発射から3/60秒後。弾は、攻撃判定出現から19/60秒後に消滅。
- ※2 弾の攻撃判定出現は、発射と同時に。弾は、1~2発目は発射から7/60秒後に、3発目は4/60秒後に消滅。
- ※3 1回につき2発の弾が同時に出現するので、弾の合計数は4発。弾の攻撃判定出現は、弾発射から9/60秒後。弾は、攻撃判定出現から11/60秒後に消滅。

## 通常投げ

Cn (シーエヌ)

相手の近くで  
●or●  
+中P●強P●



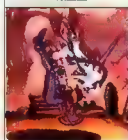
攻撃値▶14+6 [5+1]  
ゲージ増加倍▶9  
投げ割合▶28ドット  
レバー入力方向へ  
相手投げる

ハリをのびて相手の  
真をつらぬいたのち、  
後方へ1回転して地面  
にたたきつける。投げ  
たあと追いつく攻撃を  
当てるのはまずムリ。

## 空中投げ

Ca (シーエー)

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中P●強P●



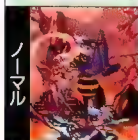
攻撃値▶14+6 [5+1]  
ゲージ増加倍▶9  
投げ割合▶28ドット  
高さ: 68ドット  
距離: 28ドット  
レバー入力方向へ  
相手投げる

相手にハリを刺した  
あと、後方へ回転しな  
がら落下して地面へた  
たきつける。技の見た  
目や攻撃値は、通常投  
げと変わらない。

## 追いつく攻撃

S→U (エスユー)

相手ダウンor転倒時に●要素+P●or●



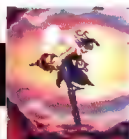
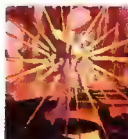
攻撃値▶  
ノーマル: 6 [6]  
ES: 3x3 [3x5]  
ゲージ増加倍▶  
ノーマル: 空6/当24  
ES: 空0/当0

相手めがけて降んで  
いき、ハリを真下に向  
けて降下する。ESで  
出してヒットした場  
合は、5回連続で刺しつ  
らぬく。

## ダークフォース

空中浮遊: J<sup>2</sup> (アイスクエア)

同じ強さのP●or●同時



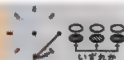
58 行動可能(可) 昇-1

レバー操作で、画面内を自在に飛びまわれるようになる。飛  
行にある程度の慣性がかかる点や、浮いているときは空中攻  
撃、地上まで降下すれば地上攻撃が使用できる点など、性能は  
ジェダのものと同様。空中でタイマーが切れると、地上  
へ落下したのちダークフォース状態が解除されるが、落下中  
は攻撃もガードもできない無防備状態になるので要注意。

## GO技/ES技

R.M.  
アールエム

ガード中に▶●●●+●

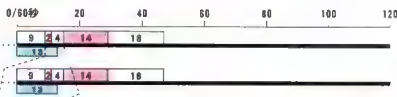


ハリを斜め上にかまえて、勢よく突き上げる。ハリを突き上  
げる瞬間と突き上げきったときの2回、攻撃判定が出現するが、  
ヒット時は相手が吹き飛んでしまうため、2回の攻撃が連続ヒッ  
トすることはない(この技に空中コンボ属性は存在しない)。攻

撃が上向きのため、地上の相手に当てにくいのが難点。

**ES技にした場合の変化** 技の動作はノーマル時とま  
った同じだが、攻撃値が高くなっている。

|      | 攻撃値           | ゲージ増加倍        | ヒット効果   | ガード方向 |
|------|---------------|---------------|---------|-------|
| ノーマル | 12, 12 [4, 4] | 空18/防21+3/当24 | 吹き飛びダウン | 立、屈   |
| ES   | 18, 18 [5, 5] | 空0/防0/当0      | 吹き飛びダウン | 立、屈   |



①攻撃判定出現

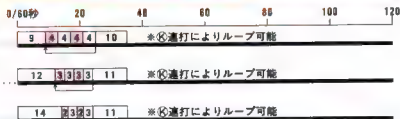
①攻撃判定再出現

ES技

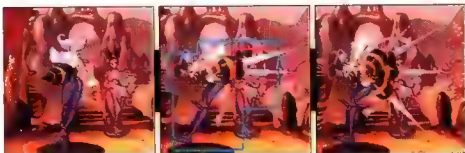
## 必殺技

Sxp  
エスパイビー⑧連打  
(空中でも使用可能)

|   | 攻撃値                | ゲージ増加量                  | ヒット効果 | ガード方向              |
|---|--------------------|-------------------------|-------|--------------------|
| 弱 | 1発につき8<br>[1発につき3] | 空/防+1発につき3<br>/当+1発につき6 | のけぞり  | 立、屈<br>(空中版は立、屈、空) |
| 中 | 1発につき8<br>[1発につき3] | 空/防+1発につき3<br>/当+1発につき6 | のけぞり  | 立、屈<br>(空中版は立、屈、空) |
| 強 | 1発につき8<br>[1発につき3] | 空/防+1発につき3<br>/当+1発につき6 | のけぞり  | 立、屈<br>(空中版は立、屈、空) |



ハリを広角度にすばやく突き出す。空中で出した場合、攻撃ポーズや動作速度は地上版と変わらないが、空中ガード可能で、攻撃中にゆっくり降下していくといったちがいがあ。弱中強のちがいは、動作速度のみ。なお、⑧をふたつ以上同時に連打しても、ES版にはならない。



①攻撃判定出現

## 必殺技/ES技

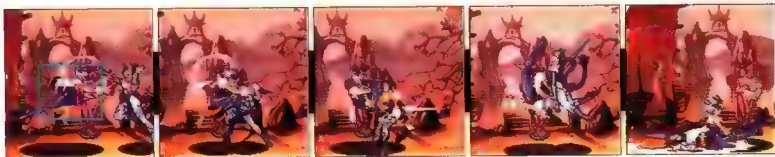
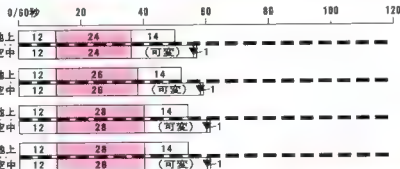
C→R  
シーアール◆◆◆◆◆+⑨  
(空中でも使用可能)

腕を前にかまえてゆっくり前方へ飛行し、相手にヒットしたらハリで3回つらぬいたのち、後方へ1回転して地面にたたきつける。ガードされた場合は後方へ跳ね返るが、スキはあまりない。飛行中の攻撃は打撃あつかいだ、空振り時はコマンド投げのよ

うに、その場で(空中版は落下しながら)失敗ポーズをとる。

**ES技にした場合の変化** 相手の体内に産卵して意絶えたのち、サナギ化した相手の中から新たに生まれ出てくる。

|    | 攻撃値                             | ゲージ増加量      | ヒット効果 | ガード方向 |
|----|---------------------------------|-------------|-------|-------|
| 弱  | 飛行: 8 [2]<br>ヒト後: 3x3+1 [1x3+1] | 空18/防18/当22 | ダウン   | 立、屈、空 |
| 中  | 飛行: 8 [2]<br>ヒト後: 3x3+1 [1x3+1] | 空18/防18/当22 | ダウン   | 立、屈、空 |
| 強  | 飛行: 8 [2]<br>ヒト後: 3x3+1 [1x3+1] | 空18/防18/当22 | ダウン   | 立、屈、空 |
| ES | 飛行: 8 [2]<br>ヒット後: 33 [8]       | 空0/防0/当0    | ダウン   | 立、屈、空 |



## ES技



# 必殺技/ES技

## △A デルタエー

↓◆◆+⊕  
(空中でも使用可能)

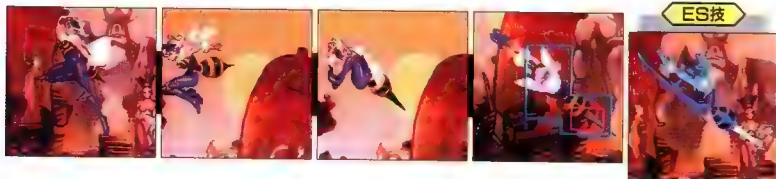
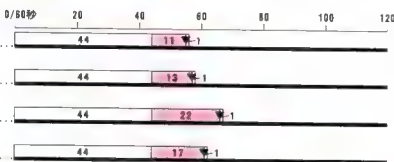


画面端へ向かって飛んでいったのち、ハリを斜め下へ向けて急降下する。地上の相手にヒットしたら、つづけて地上攻撃へつなぐことも可能。ガードされた場合は、後方へ跳ね返って着地する。降下角度が弱中強でちがいが、弱は急角度で下へ向かうが、強は面

面端から反対の画面端まで向かっていく。中は弱と強の間だ。

**ES技にした場合の変化** 食らった相手は毒におかされて、一瞬行動不能になる。降下角度は、中と強の間。

|    | 攻撃値    | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|--------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 21 [5] | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、空   |
| 中  | 23 [6] | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、空   |
| 強  | 25 [7] | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、空   |
| ES | 26 [8] | 空0/防0/当0    | 吹き飛ばし後、<br>31/60秒間行動不能 | 立、空   |

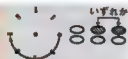


ES技

# 必殺技/ES技

## O.M. オーエム

相手の近くで  
◆◆◆+中⊕or強⊕

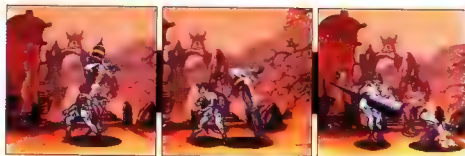


|        | 攻撃値                 | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|--------|---------------------|---------|-------|
| 1<br>弱 | 27 [8]              | 空12/当21 | 32ドット |
| ES     | 10+10+13<br>[3+3+4] | 空0/当0   | 32ドット |

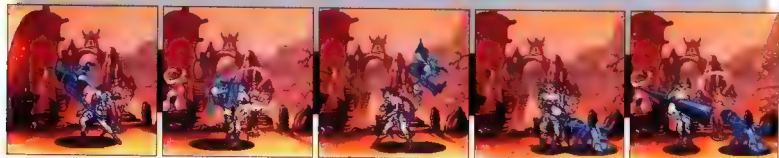


相手を跳び越えて背後に回り、振り向いた相手に巨大なハリを撃ちこんで吹き飛ばす。投げ失敗ポーズの終了直前まで全身無敵になるが、投げ間合いはせまい。相手が地面に落ちる直前に追いうち攻撃を出せば、確実に当てることができる。

**ES技にした場合の変化** 相手をハリで2回刺したあと、巨大なハリを撃ちこむ。



ES技



EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

QJ

キュージェイ

✦✦✦✦✦✦ (空中でも使用可能)

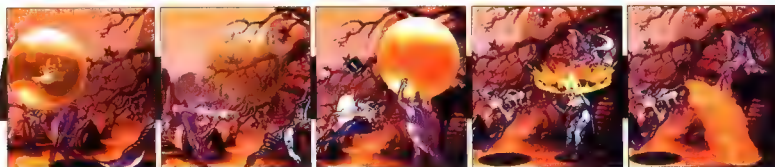
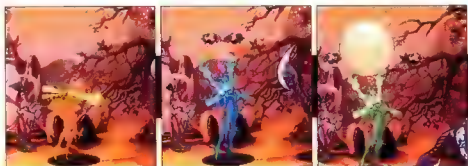


| 攻撃値     | ゲージ増加量   | ヒット効果                     | ガード方向 |
|---------|----------|---------------------------|-------|
| 30 [15] | 空0/防0/当0 | 132/60秒間の行動不能後<br>吹き飛びダウン | 立、屈、空 |



※弾の攻撃判定出現は、弾発射から5/60秒後（ただし、弾発射直後に本体がダメージを受けた場合は、一瞬だけ攻撃判定が出現したのち攻撃能力を失い、相手に当たらなくなる）

ハチが運んできた蜜を、巨大な玉に変えてほうり投げる。地上で食らった相手は、食らい判定を残したまま行動不能となり、一定時間が経過するか、攻撃を1回食らうと、吹き飛んでダウンする。ただし、相手がレバガチャで拒抗した場合、行動不能時間は短縮されてしまう。蜜玉は画面内を跳ねまわるが、キュービー本体がダメージを受けるか、5回跳ねたあとは、画面外に去っていく。



↑弾の攻撃判定出現

EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

+B

プラスビー

✦✦✦✦✦✦+K (空中でも使用可能)



| 攻撃値                                  | ゲージ増加量   | ヒット効果 | ガード方向 |
|--------------------------------------|----------|-------|-------|
| ハチの群れ: 2 [1]<br>ヒナガ 2x2+1, 1+1+1+1+1 | 空0/防0/当0 | ダウン   | 立、屈、空 |



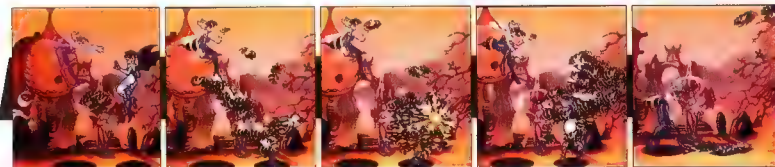
※弾の攻撃判定出現は、弾発射から8/60秒後

巣からハチの群れを飛ばす。ハチは弓なりの軌道を描いて飛んでいくが、ある程度なら相手を捕捉する能力あり。また、地上で出すよりも空中で出したほうが、ハチの出現が早い。ハチの群れがヒットしたら、残りのハチをいっせいに襲いかからせる。数値上のヒット数 (14) と画面に表示されるヒット数 (12) が合わないが、これはヒット数に換算されない攻撃が混ざっているため。



↑弾発射

↑弾の攻撃判定出現



# 腫れモノの部屋

腫〜レルヤ。虫さされ（キュービィの「+B」）、輸血（ジェダの「サングエ=パッサーレ」）で腫れ上がったキャラを紹介。これを見て全身に発疹が出ても、当局は関知いたしません。

## ジェダ

虫さされ



輸血



## バレッタ

虫さされ



輸血

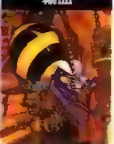


## キュービィ

虫さされ



輸血



## リリス

虫さされ



輸血



## デミトリ

虫さされ



輸血



## モリガン

虫さされ



輸血



## アナカリス

虫さされ



輸血



## ビクトル

虫さされ



輸血



## ザベル

虫さされ



輸血



## レイレイ

虫さされ



輸血



## ガロン

虫さされ



輸血



## フェリシア

虫さされ



輸血



## オルバス

虫さされ



輸血



## サスカッチ

虫さされ



輸血



## ビシャモン

虫さされ



輸血



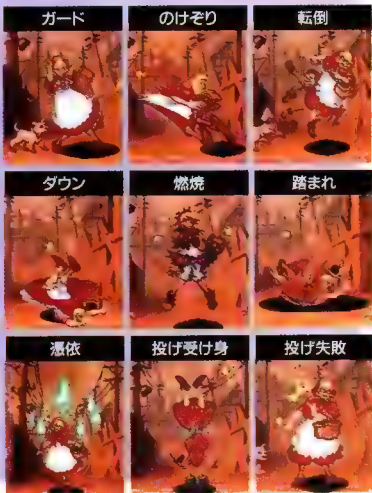
# 新キャラの部屋①

新キャラの部屋へようこそ。ここでは、新キャラの素顔（やられ姿とか、やられ姿とか、やられ姿）にせまっていく。後編は、リリスの技表のあとでお楽しみください（→P.53）。

## ジェダ



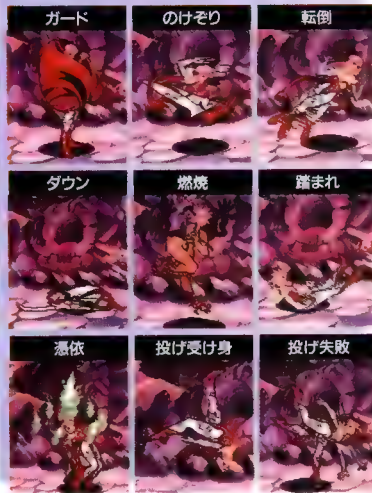
## バレッタ



## キュービー



## リリス

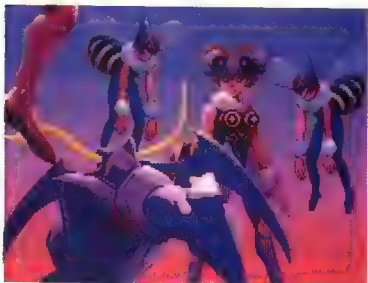


# Q-BEE ENDING

ジェダとの同化をこぼむキュービー。そこに理由は存在しない。「フエヨ……ソシテサカエヨ……」。この本能の叫びこそ、彼女の行動を支配する唯一のモノなのだ。



「キサマ……なぜ私との同化をこぼむ……私の完全なる理想世界は……あと一歩で完成するというのに!!」

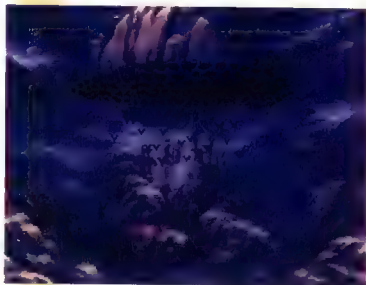


「ダレカガ ワタシニササヤクノ『フエヨ……ソシテサカエヨ』……」

「所詮…虫は虫……愚かな本能のままに生きるのみか……おまえたちのたどりつく先は滅び……それ以外は……ない」



その後、彼女の仲間たちは爆発的な勢いで増え続け……やがて魔界の中心に巨大な帝国を築き上げた。



限りなく続く魔界侵攻。待つのは種の滅びか、それとも…?

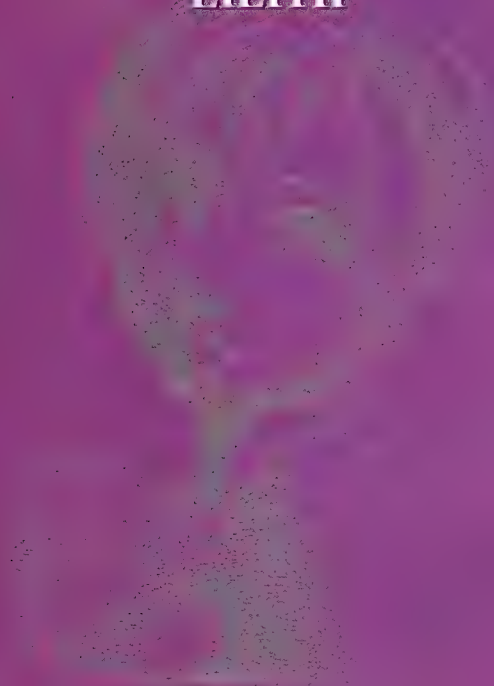
*You... Why have you interfered with me... I had almost completed... my perfect world!!  
I hear a voice saying, "Generate and prosper..."  
You're just a insect at heart. You can never understand me!!*

*As their number kept increasing explosively...  
They built a huge empire at the center of demon world. Will their invasion of the demon world ever end? What will it ultimately lead to for them? Are they doomed because of over population!?*

4

リリス

LILITH



## 欲望の迷い子

モリガン誕生の際、魔王ベリオールによって封印された魔力の一部。

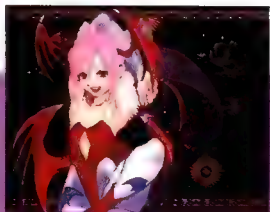
ありあまる力を制御しきれずに自滅するのを危惧してのはからいであった。

300余年を経て、その魔力は封印の闇で魂となり、魔界で気ままに生きるモリガンを見つめるもうひとつの人格、リリスとなった。

ジェダはリリスの心に取り入り、「価値ある魂」収集のために「かりそめの体」を与えて協力をうながす。

「やっと、ひとつになるの……ほんとうのからだ……」

ジェダの奸計のために与えられたわずかな時間に、リリスは魂のすべてを託す。



本名 なし（もとモリガン＝アーンズランド）  
 生年 不明  
 出身 魔界・封印空間  
 身長 168cm  
 体重 54kg  
 3サイズ B74・W59・H83

### 【キャラクター特性】

多くの技がモリガンと同じものになっているが、その性能は微妙にちがう。また、宙を舞い、高速の飛び道具で相手をおさえこむモリガンに対して、リリスは低速の飛び道具をタテにして地を走り、相手を追いつめていくのを得意とする。

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



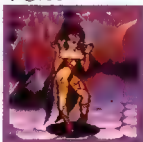
◎オートガードカラー



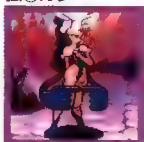
弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

### モリガンとの邂逅

左ページのストーリーのとおり、モリガンの魔力の一部から生まれた存在であり、モリガンとひとつになることが最終目的。それゆえ、CPU戦で最後に登場するのはモリガンであり、勝利ポーズも通常の陽気なものとはちがう、特別パターンになる。モリガンをKOしたかと思うと、「ふっ」と何かにはじかれたように宙を舞い、そのまま地面に倒れこんでしまうリリス。その彼女のありさまが何を意味するのかは、エンディングを見れば理解できる。



▲「やっ」とモリガンのものごとたどる勢い。激闘に勝利した力を感じる。

▲何か見えな、ものにはじかれる。スロー・モーションで吹き飛び、そして

▲つたりの力なく揺れる。伸ばした手の先にあるのは、心から欲していた本物の身体

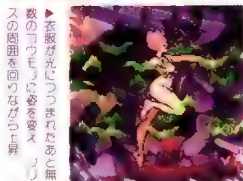
## GRAPHIC

### 男性ファン急増中?

小悪魔な雰囲気をもたせられるモリガンの分身「リリス」だが、本家顔負けのドキリとさせられるグラフィックがいくつもある。まず、登場シーンからして、最初は一糸まとわぬ胎児のごとき姿で浮遊している。「テンプレーション」のかけ声とともに上昇するスプラendorラブも、結構キワドイ。



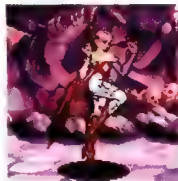
▲「切の着衣もなく、空中にうずくまってる状態。が、衣服とツバサが順に脱落されていく」



▲衣服が光に溶けていったと無数の「モリ」に姿を変え、リリスの周囲を回りながら上昇

### 気になる部分……

衣装についてダイヤモンド。あれはコスチュームの模様ではなく、カットされた部分から素肌が見えているのだ。



▲着衣のふもも大目かもしれないリリスの衣装。でもセーフシーといふのはちやうどおかしや

## KNOWLEDGE

### 【リリスと花言葉】

「アダムの肋骨からイヴなる者が生まれ、それが彼の新しい妻となった」。つまりイヴ誕生の前にはアダムの妻だった「だれか」がいたわけだが、それが「リリス」であった。

リリスはアダムの最初の妻であり、そしてヘビの化身でもある。「アダム」「ヘビ」というふたつの単語は、人間が恥じらいを身につけた「禁断の果実」の話を連想させるが、事実、無垢であったアダムにリンゴを食べるようそそのかしたのは、リリスだとされている。彼女はその多情な性格ゆえにアダムの妻としての座を追われ、やがて悪魔たちと交わることになるのだ。

そうして生まれたリリスの娘に「リリム」がいる。リリムは、母親によく似た自由奔放な性格であり、やがて、男性の精気を吸い取って生きる淫魔となっていくのだが、そんな彼女を表わす意外な言葉がある。

「リリム」とは、英語で言うところの「リリー（ゆり）」の語源であると考えられる。その花言葉は、「純潔・貞操」……まったくの正反対に思えるこの組み合わせだが、もしかしたら、自己に対して純粋である彼女を言い当てた、数少ない言葉であるのかもしれない。そして、それは母親であるリリスにも当てはまることなのかも……。

ジェダの悪感に乗せられて仮の姿を与えられ、今回の戦いにのぞむ、モリガンのもうひとつの姿「リリス」。漆黒の救世主が提唱する、魂の救済とリリスの存在は、福音主義の名を持つ、とあるひとつの物語を連想させる。

## 勝利ポーズ

弱◎



▲コウモリに乗って「せーぜんぜんダメね」

中◎



▲手をだたいて喜びながら「やっだね」

強◎



▲エナメル質の服で「遊びにいこっか」

弱Ⓚ



▲洋服をなびかせて「どう、かわいい?」

中Ⓚ



▲タンパリンをカカげ元気に「ハイッ!」

強Ⓚ



▲ポーズをキメて挑発的に「やるう〜」

弱パンチ

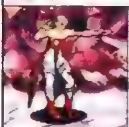
中パンチ

強パンチ

近距離立ち

ネックチェリッシュ

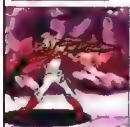
4 3 7



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ハートピアッシング

5 4 22



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

エクスタシークライム

8 9 22

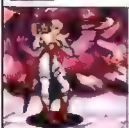


攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

ハニーウィスパー

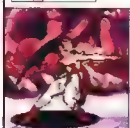
4 3 7



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ギルティールエット

7 9 17



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

スプラッシュリビド

8 4 26



攻撃値▶19 [6]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

バークレスタッチ

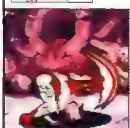
3 3 8



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

エビルウイング

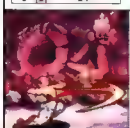
5 9 18



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ミステリアスアーク

8 9 24

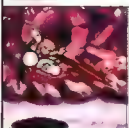


攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

リトルギムレット

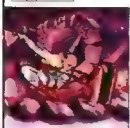
4 8 5



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

サブライズエッジ

5 9 12



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ドラスティックオーバル

6 9 7

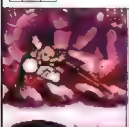


攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

リトルギムレット

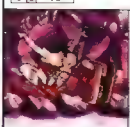
4 8 5



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

サブライズエッジ

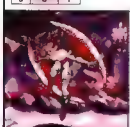
5 9 12



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ドラスティックオーバル

6 9 7



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯



5 18 8 (ダッシュ中断可能)



- 動作中に出来る技……  
基本技(近距離立ち&遠距離立ち)、地上必殺技&E×必殺技
- ダッシュ継続(●)……×
- ダッシュ中断(●)……○
- 遠近どちらの基本技が出るかは、相手との距離にしたい。

後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯



5 18 8 (ダッシュ中断可能)



- 動作中に出来る技……  
基本技(近距離立ち&遠距離立ち)、地上必殺技&E×必殺技
- ダッシュ継続(●)……×
- ダッシュ中断(●)……○
- 性能は前方ダッシュと同じ。モリガンとちがって飛行しない。

# 弱キック

## ファニースウィープ

5 3 10



攻撃値▶7 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 中キック

## レグインパルス

5 3 16



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 強キック

## ネクロディザイア

7 3 3 3 3 27



攻撃値▶6×4 [2×4]  
ゲージ増加量▶  
空8/防2×4/当11×5×3  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり×4  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

## ファニースウィープ

5 3 8



攻撃値▶7 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## レグインパルス

5 3 16



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ラディwindオープナー

19 3 25 30

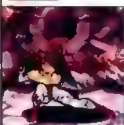


攻撃値▶7×10 [2×10]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10×4/当15×9  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶  
のけぞり×のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## スーシングティップ

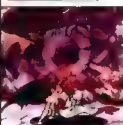
3 3 10



攻撃値▶5 [2]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## センシャルインサート

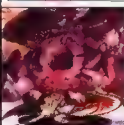
3 3 23



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## ロマンティックスレイ

12 8 27



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

## ハードポイント

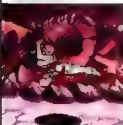
5 7 7



攻撃値▶5 [2]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## コケティッシュライン

5 7 7



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## リリカルティアー

8 8 9

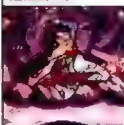


攻撃値▶20.18 [7.7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

## ハードポイント

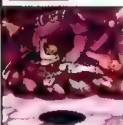
5 7 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## コケティッシュライン

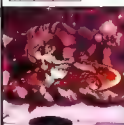
5 7 7



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## リリカルティアー

8 8 9

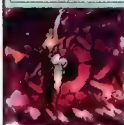


攻撃値▶20.18 [7.7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## ハイジャンプ

6 48(前大ジャンプ時は45) ▼



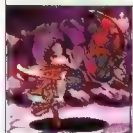
■▲で垂直に、■で後方へ、■で前方へ、高く跳び上がる。なお、■は■要素(●、■、▲のいずれか)でよい。レバー入力したあと跳び上がるまでにかかる時間は通常のジャンプの2倍(60分の6秒)で、このあいだは攻撃もガードもできない。

※ダッシュ中に出した基本技は、動作の最初と最後がそれぞれ60分の1秒ずつ省略される(=動作時間が60分の2秒短くなる)。

通常投げ

イノセントハグ

相手の近くで  
●or●+  
中●or強●



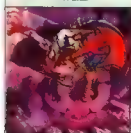
攻撃値▶19 [5]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶28ドット  
レバー入力方向○  
相手投げ

相手に抱きつき、ツバサをカマに変形させて両断。投げたあとレバーを●に入れたら連続打てば、追いうち攻撃を当てられる。

空中投げ

チャイルディッシュドロップ

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中●or強●



攻撃値▶22 [7]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶  
高さ▶80ドット  
距離▶27ドット  
レバー入力方向○  
相手投げ

ツバサを手に変形させて相手をとらえたのち、反転落下して両から地面にたたきつける。追いうち攻撃は、まず当てられない。

追いうち攻撃

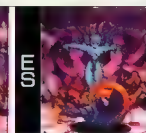
トゥピアス

33 1番1

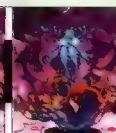
相手ダウンor転倒時に●要素+中●or強●



ノーマル



ES



攻撃値▶  
ノーマル▶7 [7]  
ES▶4×3 [4×3]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル▶空0/当24  
ES▶空0/当0

相手めがけて後方宙返りしていき、両足で思いきり踏みつける。ESを出してヒットしたら、相手の上で跳ねながら3回踏む。

ダークフォース

分身攻撃：マインドレスドール (ミミックドール)



弱●+弱●同時、または中●+中●同時



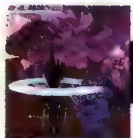
本体の動きを60分の31秒遅れてトレースする分身が発生。分身中も本体の攻撃値は変わらない。そのほか、画面端の相手に飛び道具を当てると反動がこちらにかかる。ルミナスイリュージョンがヒットすると分身の分身が出現するといった特徴がある。

分身中のデータ

攻撃値▶  
本体・数値どおり  
分身▶本体の数値の2倍  
(飛び道具系の攻撃は数値どおり)  
ゲージ増加量▶すべて0  
ヒット効果▶出した技に準じる  
(分身の攻撃は空中コンボ可能)  
ガード方向▶出した技に準じる

ダークフォース

分身攻撃：マインドレスドール (ミラードル)



強●+強●同時



相手を中心として、左右対称の位置に分身を発生させる。本体と分身が同時に動作を行なう点、攻撃の反動がかからない点、飛び道具系の技は攻撃値が半減しない点など、性質はモリガンのダークフォースとまったく同じ。

分身中のデータ

攻撃値▶  
分身、本体と本体の数値の2倍  
(飛び道具系の攻撃は数値どおり)  
ゲージ増加量▶すべて0  
ヒット効果▶出した技に準じる  
(分身の攻撃は空中コンボ可能)  
ガード方向▶出した技に準じる

必殺技/ES技

シャイニングブレイド

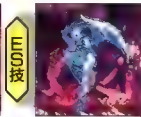
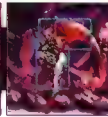
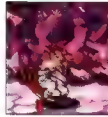
GC技

SHINNING BLADE

|    | 攻撃値                                               | ゲージ増加量      | ヒット効果                               | ガード方向 |
|----|---------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------|-------|
| 弱  | 23, 16 [6, 5]                                     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                             | 立、屈、空 |
| 中  | 25, 17 [7, 6]                                     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                             | 立、屈、空 |
| 強  | 27, 18 [8, 5]                                     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                             | 立、屈、空 |
| ES | 28, 17 + 25, 12 + 26, 10<br>[11, 8 + 8, 4 + 8, 3] | 空0/防0/当0    | 上吹き飛びダウン×2<br>+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



刃に変えたツバサを振り上げ、宙へ舞う。出さずのみ攻撃値が高くなっている。舞い上がる高さは弱中強でちがいが、弱が低く、逆に強が高い。



ES技

ES技にした場合の変化 その場でシャイニングブレイドの上昇動作を3連発する。

①全身無敵終了

必殺技/ES技

ソウルフラッシュ

SOUL FLASH

↓◆⇒+⊕



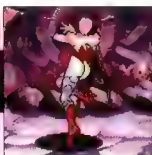
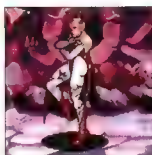
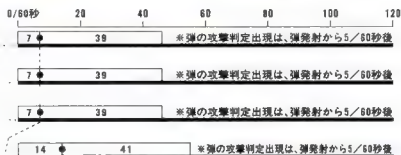
体を回転させながら腕を横に払い、ふりまかれた光をコウモリ型の光弾に変えて、前方へはなつ。光弾は、弱中強を問わず一定距離飛んだところで消滅する。弱のみ光弾の飛行速度が極端に遅いため、弱で出した光弾をタテにして攻めこむといった戦略が可

能。ちなみに、中の飛行速度はやや速く、強なら非常に速い。

ES技にした場合の変化

3ヒットする光弾をはなつ。飛行速度は弱と同じくらい遅いが、飛行距離が長くなっている。

|    | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果               | ガード方向 |
|----|------------|-------------|---------------------|-------|
| 弱  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 中  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 強  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| ES | 11×3 [4×3] | 空0/防0/当0    | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



①弾発射

①弾の攻撃判定出現

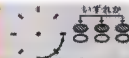
ES技

必殺技/ES技

空中ソウルフラッシュ

SOUL FLASH

空中で↓◆⇒+⊕

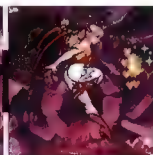
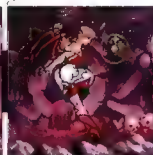
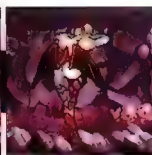
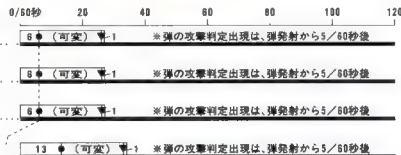


後方へ浮き上がりつつ光弾をはなち、降下する。地面スレスレでも出すことが可能。光弾の性能や弱中強のちがいは、地上版とまったく同じ。ちなみに、光弾の攻撃判定出現時間は、弱が60分の54秒、中が60分の22秒、強が60分の14秒となっている。

ES技にした場合の変化

技の動作以外は地上版と同じ。光弾の攻撃判定出現時間は60分の86秒。ES版は、リリース本体がダメージを受けても光弾が消えないのが強みと言えるだろう。

|    | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果               | ガード方向 |
|----|------------|-------------|---------------------|-------|
| 弱  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 中  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 強  | 18 [6]     | 空12/防16/当21 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| ES | 11×3 [4×3] | 空0/防0/当0    | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



①弾発射

①弾の攻撃判定出現

ES技

## 必殺技/ES技

## メリーターン

## MERRY TURN

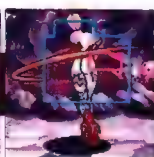
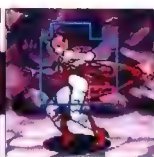
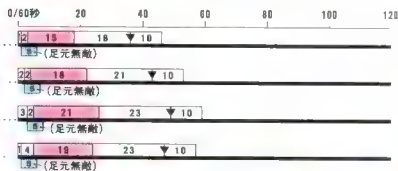


ツバサを三日月状の刃に変えて、横回転しながら低空を飛ぶ。ガードされた場合のスキが大きい技だが、飛ぶ直前に足元の食らい判定がなくなるため、相手の足払いを回避しながらの攻撃が可能。移動距離と動作時間は、弱中強の順で長くなる。

## ES技にした場合の変化

攻撃が複数ヒットするようになる。ただし、攻撃が4ヒット分当たった時点で、それ以上は相手に当たらなくなる(ヒット、ガードを問わず)。

|    | 攻撃値                                   | ゲージ増加量      | ヒット効果                | ガード方向              |
|----|---------------------------------------|-------------|----------------------|--------------------|
| 弱  | 22 [6]                                | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン              | 立、屈、空<br>(ぶぎわは立、屈) |
| 中  | 24 [7]                                | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン              | 立、屈、空<br>(ぶぎわは立、屈) |
| 強  | 26 [8]                                | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン              | 立、屈、空<br>(ぶぎわは立、屈) |
| ES | ぶぎわ 20、2跳 1×(3~4)<br>ぶぎわ 6、1跳 3×(3~4) | 空0/防0/当0    | のけぞり×3+<br>切断吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(ぶぎわは立、屈) |



①攻撃判定出現

## ES技

## 必殺技/ES技

## ミスティックアロー

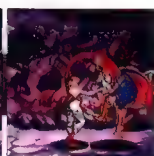
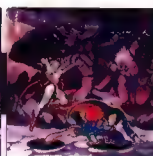
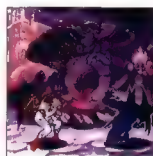
## MYSTIC ARROW



|     | 攻撃値    | ゲージ増加量  | 投げ間合い      |
|-----|--------|---------|------------|
| ノール | 27 [7] | 空12/当18 | 着地点から32ドット |
| ES  | 28 [8] | 空0/当0   | 着地点から32ドット |

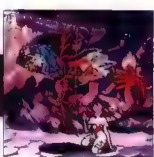
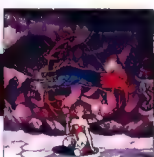
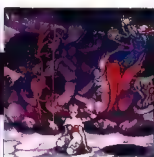
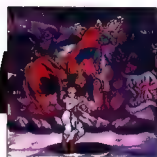


両手を広げて跳びかかり、着地時に相手をとらえたら、ツバサを巨大な弓に変えて相手を画面端へ飛ばす。跳びかかる距離は弱中強の順で長くなっていくが、動作速度はすべて同じになっている。



## ES技にした場合の変化

画面端へたたきつけられた相手が、浮き上がったあと落下する。落下中の相手に、攻撃を当てることが可能。



## ES技

## EX必殺技

## ルミナスイリュージョン

弱①、弱②、●、弱④、強⑤  
(空中でも使用可能)

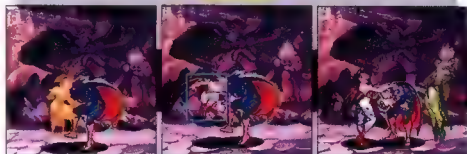
消費ゲージ数……1

LUMINOUS ILLUSION

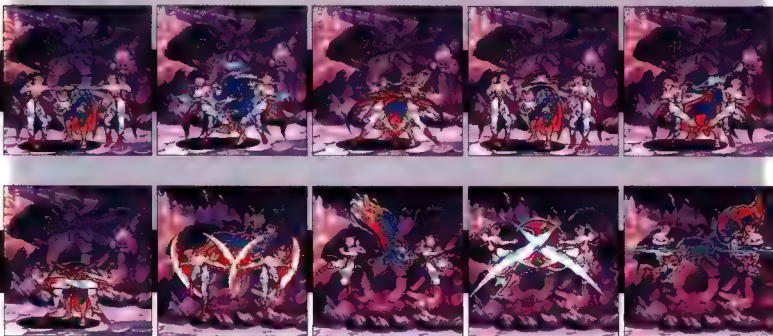
|    | 攻撃値                                                | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向 | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|----|----------------------------------------------------|----------|-----------|-------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| 地上 | 飛行 1.0(外) 1.5(中) 2.0(内)<br>飛行 2.0(外) 3.0(中) 4.0(内) | 空0/防0/当0 | 切断吹き飛びダウン | 立、屈、空 | 3     | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
| 空中 | 飛行 1.0(外) 1.5(中) 2.0(内)<br>飛行 2.0(外) 3.0(中) 4.0(内) | 空0/防0/当0 | 切断吹き飛びダウン | 立、屈、空 | 3     | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |

ツバサを広げて前方へ飛行、ヒットしたら分身を呼び出して左右から連続攻撃をたたきこむ(相打ち時は無効)。ガードされた場合は跳ね返り、着地するまで無防備状態になる。空中で出した場合、攻撃判定が出るまでの時間が短く、連続攻撃の内容もちがうが、攻撃値は地上版と変わらない。なお、地上で技を出して空中の相手にヒットした場合、連続攻撃の内容は空中版のものになる。

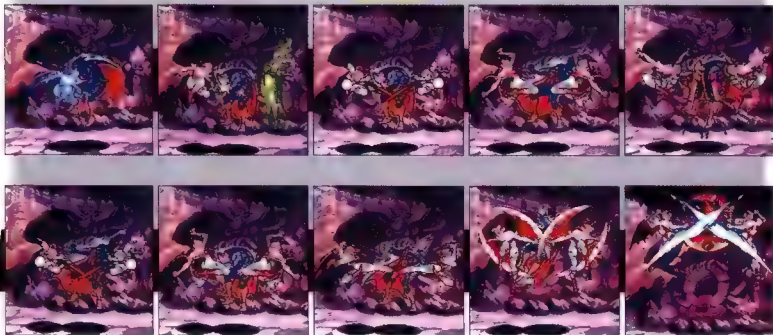
## 地上



①攻撃判定出現



## 空中



### EX必殺技

消費ゲージ数……

スプレnderラブ

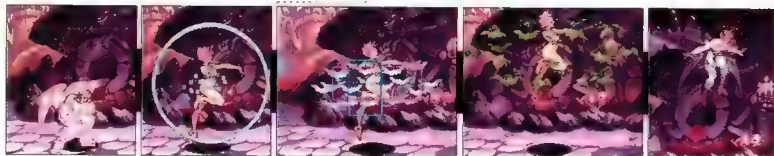
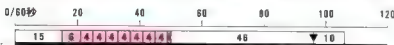
## SPLENDOR LOVE



肉体にまとうコウモリを周囲に散開させ、宙へ舞い上がる。攻撃判定は9ヒット分出現するが、食らった相手が攻撃範囲外まで吹き飛んでしまうため、すべて当たることはめったにない(相手

にもよるが、だいたい6~8ヒットが限界値)。無敵時間こそ存在しないが、技の動作開始から攻撃判定が消える直前まで投げられ判定が消えるため、相手の投げ技を空振りさせることは可能。

| 攻撃値                       | ゲージ増加量   | ヒット効果                                    | ガード方向 |
|---------------------------|----------|------------------------------------------|-------|
| (15.6)+6×8<br>【(5.2)+2×8】 | 空0/防0/当0 | 引き込み吹き飛ばし+吹き飛ばしダメージ×4+吹き飛ばしダメージ(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



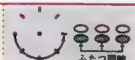
①攻撃判定出現

### EX必殺技

消費ゲージ数……2

グルーミーバペットショウ

## GLOOMY PUPPET SHOW



|          | 攻撃値                                     | ゲージ増加量   | ヒット効果               | ガード方向 |
|----------|-----------------------------------------|----------|---------------------|-------|
| 0-26歳    | 横子:4、ヒット後:20<br>(横子:2、ヒット後:6)           | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン             | 立、屈、空 |
| 26-46歳   | 横子:4、ヒット後:28<br>(横子:2、ヒット後:7)           | 空0/防0/当0 | 感電吹き飛びダウン           | 立、屈、空 |
| 46-59歳   | 横子:4、ヒット後:3+3<br>(横子:2、ヒット後:3+3)        | 空0/防0/当0 | 感電+<br>感電吹き飛びダウン    | 立、屈、空 |
| 59-74歳   | 横子:4、ヒット後:7+14+3<br>(横子:2、ヒット後:4+4+3)   | 空0/防0/当0 | 感電+感電+<br>連続吹き飛びダウン | 立、屈、空 |
| 74-95歳以上 | 横子:4、ヒット後:14+14+5<br>(横子:2、ヒット後:14+4+5) | 空0/防0/当0 | 感電+感電+<br>連続吹き飛びダウン | 立、屈、空 |



胸元から取り出したシルクハットをほうり投げ、ヒットした相手に蹴りを強制する（リリ本体が攻撃を喰らうと無効）。ヒット後に流れるBGMに合わせて、ボタンをタイミングよく押せば評価点が増加され、ミスすれば減点。最終的に（合計評価点÷流れたBGMの規定点）×100で得点が決まり、それに応じたダメージを相手に与える。くわしくは、[超情報版を参照](#)（P.312）。



①弾発射



# 新キャラの部屋②

後編では、新キャラのはずかしい姿をアニメーションで紹介しよう(※ダンク……サベル「ヘルダンク」、裁き……アナカリス「王家の裁き」、自決……ビシャモン「ES辻疾風」)。

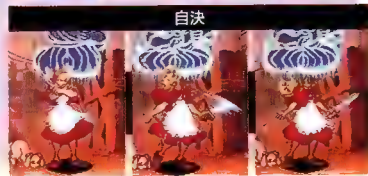
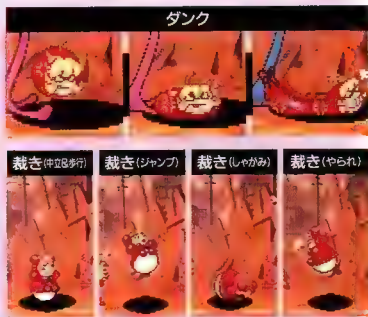
## ジェダ



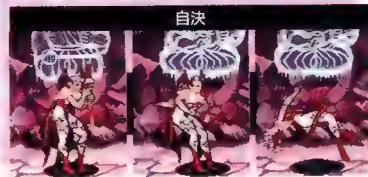
## キュービー



## バレッタ



## リリス



# 踊りの部屋

拍手喝采か、物が飛んでくるか、どちらにしてもダメージ確定、格闘ゲームの流れを根底からくつがえす驚異の技「グルーミーバペットショウ」。舞台上上がった相手の、何も入力していない状態（ニュートラル）と、各ボタンを押したときのポーズを一挙大公開しよう。目薬と虫メガネの用意も忘れずに。

ニュートラル

弱P

中P

強P

弱K

中K

強K

ジェッタ



バレッタ



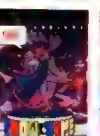
キュービィ



リリス



デミトリ



モリガン



アナカリス



ニュートラル

弱色

中色

強色

弱色

中色

強色

ピクトル



ザベル



レイレイ



ガロン



フェリシア



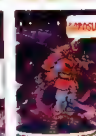
オルバス



サスカッチ

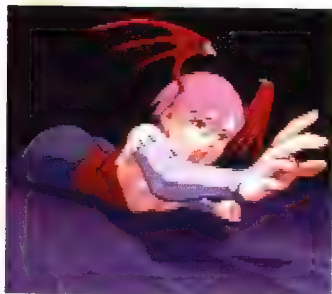


ビシャモン



# LILITH ENDING

熾烈な闘いのすえ、消えゆく運命にあったリリス。「本当の体を取りもどす」という彼女の願いは達成されたのだろうか——その答えはモリガンだけが知っている。



「あたしの……あたしの体……ほんとうの体……！」



「モリガン様……いかなるお心変わりでもございましょうか。そのリングこそアーンスランドに伝わる当主の証。先代様の願いもこれでようやくかないます……」



「また……あのつめたい場所に戻るのは……イヤ……！  
消えるのは……イヤ……」



「わたしにも分からないわ……何故これをはめる気になったのか……。そう……まるで左手が、このリングを望んでいるような感じなの……」



*My... my body...! I... I'm almost there...!  
The Isis ring, it's proof to the master of Aensland family. Madam Morrigan... you've finally worn the ring...  
I... I don't know why... But I felt like doing it now. I can feel my left hand's desire to wear it, but why? ...*

§ 1-5

デミトリ=マキシモフ

DEMITRI=MAXIMOFF



# <sup>けんぞく</sup> **気高き魔の眷属**

ベリオール亡きあと、「魔王」の称号を継承したアーンスランドの娘、モリガン。彼女との、魔界の真の統率者の座をかけた最終戦を目前にしたある夜、デミトリの居城は再びナゾの力に引き寄せられる。

「!? これはドーマの主の仕業か……? フン……何のつもりが知らんが、いまさら負け犬に出番はない」

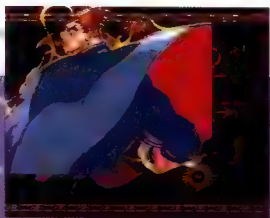
モリガンとの決戦をいったん棚上げし、君主気取りの愚か者に引導を渡すべくマキシモフの主が立ち上がる。

「思い知らせてやる……魔界を統べるのは、この私だ!」



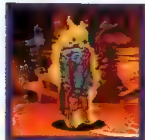
## **【キャラクター特性】**

クセの少ない技がそろっているぶん攻撃のバリエーションに欠けるが、そのかわり、飛び道具と全身無敵の対空技による堅牢さはかなりのもの。高速で移動するうえに途中で姿を消すダッシュや、ガード不能のEX必殺技も脅威となる。



本名 デミトリ=マキシモフ  
 生年 1483年  
 出身 ルーマニア  
 身長 197cm  
 体重 101kg

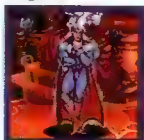
弱◎カラー



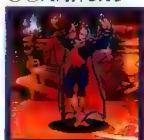
中◎カラー



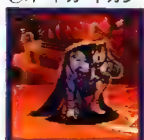
強◎カラー



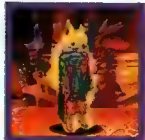
◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



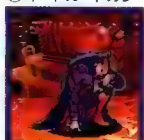
強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け



弱パンチ

中パンチ

強パンチ

近距離立ち

ダークリスト

3 3 7



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

プレスリリオド

5 3 19



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

デモンキャリア

7 5 29



攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

ダークリスト

3 3 7



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

デビルブロー

6 3 20



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

デビルストライク

8 3 26



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

ブラックシュテム

4 3 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ブラックシュテム

6 3 18



攻撃値▶10 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

バットスクリーン

7 4 38

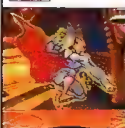


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

垂直ジャンプ

デビルストローク

4 6 3



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

デビルスタブ

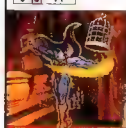
7 6 6



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

マークスエンブレム

6 9 11



攻撃値▶23 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

デビルストローク

4 6 3



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

デビルスタブ

7 6 6



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

マークスエンブレム

6 9 11



攻撃値▶23 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ

12 16(全身体制) 12



●動作中に出来る技……  
地上必殺技&EX必殺技  
●ダッシュ継続(●要素)……×  
●ダッシュ中断(●要素)……×  
動作開始から全無敵が終了するまでは  
相手をスリ抜け可能&投げられ判定なし。

後方ダッシュ

12 16(全身体制) 12



●動作中に出来る技……  
地上必殺技&EX必殺技  
●ダッシュ継続(●要素)……×  
●ダッシュ中断(●要素)……×  
性能は前方ダッシュと同じ。ダッシュ・  
デモンクレイドルも前方へ向かって跳ぶ。

弱キック

ヘルズグロウン

4 3 8



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

デビルフライト

5 3 22



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

ブラッディローア

9 3 28



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

ヘルズグロウン

4 3 8



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

サタンスベイン

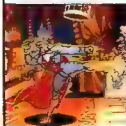
6 4 24



攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当18  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ブラッディローア

9 3 28



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

デモングライド

4 9 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

デモンスラッシュ

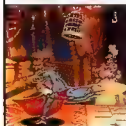
7 3 22



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

ヘイトリッドオーメン

9 4 25



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

シャトーイース

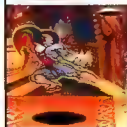
4 2 3



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

エクセレントアクシス

7 8 5



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ノーブルトライアンプ

8 3 7

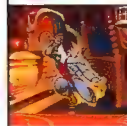


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

シャトーイース

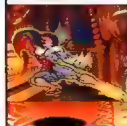
4 2 3



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

エクセレントアクシス

7 8 5



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ノーブルトライアンプ

9 3 7



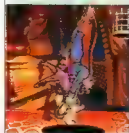
攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

通常投げ

バットタイプ

相手の近くで  
●or●+  
中or強●



攻撃値▶22 [6]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶28ドット  
バー入力方向▶  
相手投げ9

ツバサで相手をおさえこみつっ飛び上がったのち両手でつかんで反転し、地面へ落とす。このあと追いうち攻撃を当てるとのはずみり。

空中投げ

デモンフライ

お互い空中に相手の近くで  
●要素or●要素  
+中or強●



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶  
高さ▶69ドット  
距離▶27ドット  
バー入力方向▶  
相手投げ9

相手をとらえて反転落下し、頭から地面へたたきつける。動作は●通常投げとほぼ同じだが、こちらは投げの方向の選択ができない。

通常投げ

ライトブレイジャー

相手の近くで●or●+中or強●



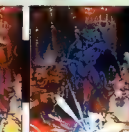
攻撃値▶  
4x(3~12) 2x(3~12)  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶28ドット  
バー入力方向▶  
相手投げ9

相手にかみついたあと投げ捨てる。レバガチャ(→P.213)で攻撃回数を増やせるほか、投げたあとと違いうち攻撃を当てることが可能。

追いうち攻撃

ヘルズライド

相手ダウンor転倒時に●要素+●or●

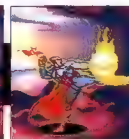


攻撃値▶  
●=キル1 [6]  
ES: 8~14 (8~14)  
ゲージ増加量▶  
ノーマル: 空6/当24  
ES: 空0/当0

前方へ跳んでいき、カカトで踏みつける。ESで出してヒットしたら、さらに相手を暴れるように踏みつけたのち、その場で一礼。

ダークフォース

コウモリ召喚：ダークサイドマスター 同じ強さの●or●同時



39 行動可能(可変) 39

2匹のコウモリをしがえる。コウモリはデミトリの出した技の攻撃判定に反応して攻撃力を持ち、飛んでいく。基本的に1回の攻撃で1匹しか飛んでいけませんが、攻撃判定が長く出ている技なら、複数回数攻撃を行なうようになっている。

コウモリのデータ

攻撃値▶6 [1]  
(ケズリ能力なし)  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果のけぞり  
(かけり時間3連の暴れ技と同じ)  
ガード方向▶立、屈、空

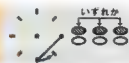
必殺技/ES技

デモンクレイドル

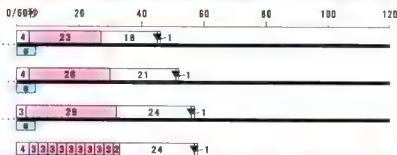
GC技

DEMON CRADLE

●●●●+●



|     | 攻撃値           | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|-----|---------------|-------------|------------------------|-------|
| 弱   | 24, 18 [6, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 中   | 26, 19 [7, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 強   | 28, 20 [8, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| COM | 8x10 [2x10]   | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウンx8<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



マントをツバサに変え、キリモミ回転しながら舞い上がる。攻撃の出ぎわから空中ガード可能だが、着地後のスキが皆無なことや、全身無敵があることのメリットは大きい。弱中強のちがいは、攻撃値と舞い上がる高さ。

ES技にした場合の変化

全身に光をまとう。攻撃は10ヒット分出現するが、相手が食らった場合、最大8ヒットまでしか当たらない。



ES技



必殺技/ES技

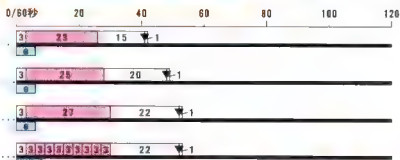
ダッシュ・デモンクレイドル

DASH DEMON CRADLE

ダッシュ中に 



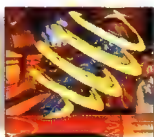
|    | 攻撃値           | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|---------------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 24, 18 [6, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 中  | 26, 19 [7, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 強  | 28, 20 [8, 4] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| ES | 8×9 [2×9]     | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×8<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



斜め上へ向かって跳ぶ（後方ダッシュ中でも前方へ跳ぶ）。技の動作速度がデモンクレイドルと微妙にちがうが、基本的な性能はどちらも同じ。

ES技にした場合の変化


らせん状の光をまとう。攻撃判定の出現回数がデモンクレイドルより1発少ないが、ヒット数の制限（最大8ヒット）は変わらない。ヒット後は追いうち攻撃を当てることができる。



必殺技/ES技

バットスピン

BAT SPIN

 (空中でも使用可能)



|    | 攻撃値         | ゲージ増加量                  | ヒット効果                | ガード方向 |
|----|-------------|-------------------------|----------------------|-------|
| 弱  | 9×3 [2×3]   | 空18/防19+1+1<br>/当21+3+3 | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能)  | 立、屈、空 |
| 中  | 9×3 [2×3]   | 空18/防19+1+1<br>/当21+3+3 | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能)  | 立、屈、空 |
| 強  | 9×3 [2×3]   | 空18/防19+1+1<br>/当21+3+3 | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能)  | 立、屈、空 |
| ES | 8×11 [2×11] | 空0/防0/当0                | のけぞり×11<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



姿を消したのち、上空に出現して降下攻撃。ヒット、ガード問わず、攻撃が3ヒット分当たったら後方へ跳ね返る（ただし、3ヒット目が超低空で当たった場合はその場に着地）。弱中強の順で、出現位置が遠くなる。

ES技にした場合の変化



攻撃が何ヒット分当たっても跳ね返らず、着地まで攻撃体勢を維持する。出現位置は中強で出したときと同じ。

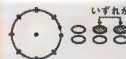


必殺技

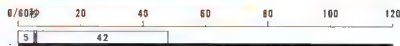
ネガティブストーレン


NEGATIVE STOLEN

相手の近くで  
レバー1回転+中  or 強 



|  | 攻撃値    | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|--|--------|---------|-------|
|  | 28 [8] | 空12/当21 | 32ドット |



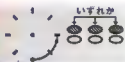
相手をツバサでおさえこみ、横回転しながら跳び上がったのち、上空で反転して、頭から地面へたたきつける。ES技は存在しない（をふたつ同時押ししても変化なし）。技の動作は円通常投げと同じに見えるが、回転が加わっている点が異なり、攻撃値やゲージ増加量、投げ間合いといった性能面も強化されている。なお、投げたあとに追いうち攻撃を出しても当たらない。



## 必殺技/ES技

## カオスフレア

## CHAOS FLARE



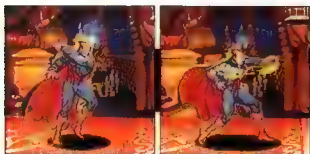
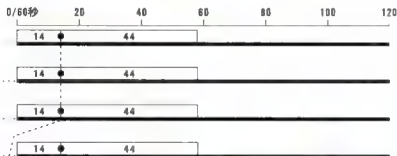
赤く光るオーラにつつまれたコウモリを、前方へはなす。地上の相手にヒットした場合はコウモリがかみつつき、相手を一時的な行動不能状態にする。ただし、相手がレバガチャすると行動不能時間を短縮されてしまう。弱中強のちがいは、コウモリの飛ぶ速

度。なお、コウモリは弾発射後60分の81秒で消滅する。

## ES技にした場合の変化

相手を行動不能にする時間が長くなるが、やはりレバガチャで時間の短縮が可能。

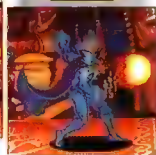
|    | 攻撃値    | ゲージ増加量      | ヒット効果       | ガード方向 |
|----|--------|-------------|-------------|-------|
| 弱  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| 中  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| 強  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| ES | 24 [9] | 空0/防0/当0    | 65/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |



①弾発射



## ES技



## 必殺技/ES技

## 空中カオスフレア

## CHAOS FLARE

空中で↓◆⇒+⊕



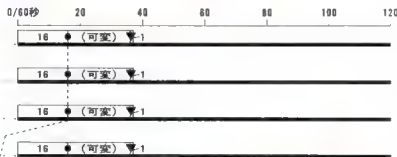
飛び道具の性能は地上版と同じ。空中版の特性は、弾発射の反動で後方へ落下するところ。かかる反動の大きさも弱中強でちがいが、弱だと反動が小さく（ほぼ真下へ落下）、強だと大きい（大幅に後方へ下がる）。余談だが、空中の相手にヒットした場合は

コウモリがかみつかず、ヒット効果が吹き飛びダウンになる。

## ES技にした場合の変化

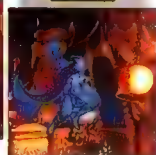
飛び道具の性能は地上版と変わらない。弾発射による反動の大きさは、強で出したときと同じ。

|    | 攻撃値    | ゲージ増加量      | ヒット効果       | ガード方向 |
|----|--------|-------------|-------------|-------|
| 弱  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| 中  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| 強  | 18 [6] | 空12/防16/当21 | 45/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |
| ES | 24 [9] | 空0/防0/当0    | 65/60秒間行動不能 | 立、屈、空 |



①弾発射

## ES技



EX必殺技

消費ゲージ数..... 1

ミッドナイトブリス

MIDNIGHT BLISS

↓→◆+ⓀⓀ



| 攻撃値              | ゲージ増量 | 投げ割合          | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|------------------|-------|---------------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| 1×17+25 [0×17+8] | 空0/当0 | 本体の中心点から36ドット | 11    | 28 | 18 |    |    |     |     |

花を手に持って前方へゆっくり移動、とらえた相手を女性の姿へ変えて血を吸い取り、さらに燃やしてしまう。燃やしたあとは、後退しながら投げキッスをする。地上の投げ技なので、空中の相手や投げられない状態の相手には無効。同系統の技であるミッドナイトプレジャーとくらべると、つかみ判定の出現が遅く、動作のスキも大きい、至近距離で使うぶんには十分な性能と言える。



↑つかみ判定出現



EX必殺技

消費ゲージ数..... 1

デモンビリオン

DEMON BILLION

↓→◆+ⓀⓀ



| 攻撃値         | ゲージ増量    | ヒット効果                | ガード方向 | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|-------------|----------|----------------------|-------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| 4×16 [1×16] | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン×16 (空中コンボ可能) | 立、屈、空 | 26    | 50 | 39 |    |    |     |     |

全身から16匹のクウモリを発生させて、前方へいっせいに飛ばす。デミトリ本体は、姿を消した状態（食らい判定あり）でしばらくその場にとどまったのち、クウモリを這うように前進し、クウモリが消えた地点に姿を現す。攻撃判定消滅後のスキは大きめ。ちなみに、ケズリ能力のあるクウモリは4匹しかいないため、ガードされた場合、最大でも4ドットしか相手の体力をケズれない。



\* 攻撃判定出現

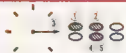
EX必殺技

消費ゲージ数……2

ミッドナイトプレジャー

MIDNIGHT PLEASURE

弱○、中○、●、中○、中○



攻撃値

2×8+6+13+6+16  
[0×8+2+4+2+6]

ゲージ増加量

空0/当0

投げ間合い

本体の中心点から360°

0/60秒

20

40

60

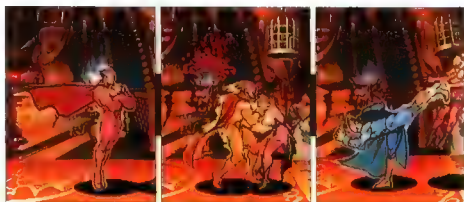
80

100

120

20

静かに前方へ移動、とらえた相手に8回かみついたのち、立ち弱○→近距離立ち中○→近距離立ち中○→遠距離立ち中○のコンボをたたきこむ。攻撃後、相手が地面に落ちる少し前に追いうち攻撃を出せば、確実に当てることができる。余談だが、ダークフォース発動中にミッドナイトプレジャーを使用した場合、コウモリが相手にヒットしたときの反動で間合いが離れ、コンボが最後までつながらなくなる場合があるので注意。



## 女装の部屋

### ジェダ

まさに悪の華。デミトリを超える背丈はもちろんのこと、とがったツメ、ハイヒール、目つき……あとマユモ。



### キュービー

巨大な注射器を持った看護婦姿。こんな太い注射針を刺されたら、健康になる前に即死しそうな気がする。



### デミトリ

デミトリの女性化には、ちょっと見えない。さすがに、タマネギ頭の女性では、血を吸う気になれなかったのだろう。



闇の貴公子デミトリ、趣味はナンパ。今日も今日とて女をつまむ。ジェダが登場した影響で、軟派になったと言われるデミトリの「ミッドナイトプリス」で女装させられたキャラを紹介。

### バレッタ

喫茶店のウェイトレス風だが、服のサイズはそのままで肉体が成長したようにも見える。あばれる姿はバカオン系?



### リリス

バジャマ姿に喜ばけた表情。リリス好きには、まさにガード不能技。中年のオジサンにもな（オイオイ）。



### モリガン

ぬいぐるみ……というかSD化。モリガンの雰囲気をも根底から破壊するその姿。やはり個人的根みがあるのか……?



## アナカリス

エジプト壁面風。持ち上げると、下半身がはずれてしまう。  
下半身に垂っているカイビトも、よく見るとオメメばっちり。



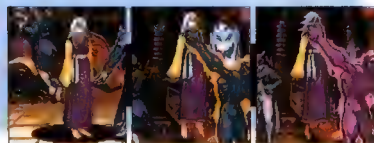
## ザベル

不健康な肉体を黒革と金属でつつみ、手には拳銃。拳銃とくればバラだが、意味はヒミツ。ヒントは隠語。



## ガロン

頭髪がボサボサなのは男だったときと変わらず。とがつつた耳とシッポがあるため、魔ギツネに見えなくもない。



## オルバス

オルバスだけにカエル女とかでは……とコワイ想像をめぐらせた人もいるだろうが、普通の人魚でした。



## ビシャモン

もとの姿からは想像もつかない、妖怪のお姉さま。和服なので下着はつけていないようだ。ということは……。



## ビクトル

女性化しているようだが、スリーサイズはさぞかし……。北斗の拳ばりの、マッチョでゴツイ顔立ちの男にも見える。



## レイレイ

姉妹そろって吸血タイム。なぜ幼児化しているのかはナゾ。モリガンやリリスの例といい、じつは隠れ幼女好き……?



## フェリシア

昔のセクシー系外人女優といったところ。シッポから血を吸われる。足元から風が吹き上がるあたりは、お約束か?



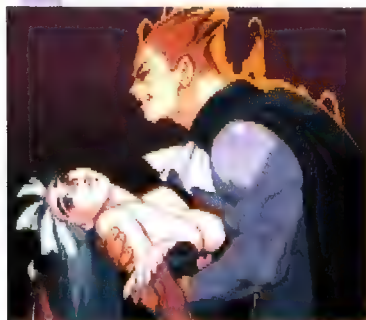
## サスカッチ

なんと着ぐるみ。三つ編みのムスメさんが、なかに入っている。バナナの形をした枕がポイント高い。

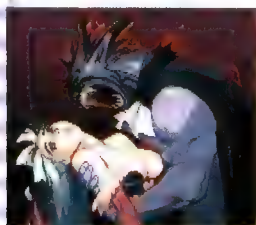


# DEMITRI ENDING

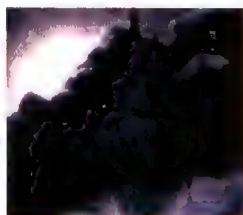
因縁の対決に、ようやく決着？ デミトリの「血の儀式」に必死の抵抗を見せるモリガン。彼女が、ふたたび攻勢に転じる機会はやってくるのか？



「決着はついた……さあモリガン、この私の膚（とりこ）となるのだ」



すべての世界……  
魔界と人間界の2  
つを手に入れたデ  
ミトリ。



もはや日の光さえ、  
彼をおびやかす存  
在ではなくなった。



「……フフフ、さすがは誇り高きアーンスランド家の血を  
継ぐ者……。この私の血の儀式にも屈せず、その魂と体、  
石と化したか……。まあよかろう、いずれその抵抗も無  
力と化す。私の魔力でその閉ざした心、ゆっくり溶かす  
としよう。時間はある……楽しみは後にとっておくもの  
だ……」

*So it's over... Now Morrigan, I'll make you mine... .. Ha ha ha, you are indeed from that proud Aensland clan. To resist my power, you've turned yourself to stone... You should know that resistance is futile. With my power, I'll reach into your closed mind. I have patience, we have time. ...In fact, we have forever.*

6

# モリガン=アーンズランド

MORRIGAN=AENSLAND





## 影と彷徨ウリビドー

モリガンの保護者(?)ペリオールの没後、彼女は「魔王」の称号を得る資格を放棄し、それまでおりの気ままな生活を選んだ。

魔王などになって、皆からかすかれるだけの生活なんてまっぴらだ。

しつこく決戦を挑んでくるデミトリに辟易していたころ、彼女の城が突然、異空間「魔次元」に飛ばされる。

「グッドタイミングね……新しい遊び場所がほしいと思ってたの」

ずっと失っていた「何か」がもどってきたような奇妙な感覚。どこからともなく響いてくる哀しげな呼び声が、彼女の胸に熱い飛沫となってほとばしる。



### 【キャラクター特性】

空から地上を攻撃できる飛び道具と、相手の手出しを断ち切る全身無敵の技でチャンスをつくり、地上から高速飛行するダッシュで奇襲をかけるのが得意。しかし、本作ではダッシュの性能が低下し、強引に押し切るのはむずかしくなった。

本名 モリガン＝アーンズランド  
 生年 1678年  
 出身 スコットランド  
 身長 172cm  
 体重 58kg  
 3サイズ B86・W56・H83

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

## 258分の1の幸運

モリガンには、ごくまれにしか見る  
ことのできない隠しポーズが存在して  
いる。ひとつ目がパーフェクト時にカ  
ワイらしい姿になって浮遊するという  
もの。ふたつ目はケズリK.O.をしたと  
きに見れる黒い犬の姿での浮遊。そし  
て3つ目は、体力1ドット以下で勝つ  
と、かわいい女の子に変身するという  
もの。これらはどれも上記条件を満た  
したとき、258分の1の確率でしか出現  
しないため、見るのは非常に困難だ。



## GRAPHIC

## コウモリ自由自在

コウモリはふだんツバサなどに変形  
しており、モリガンの意志に反応して  
攻撃形態をとる。その種類は、ドリル  
や刃にはじまり、機械的な推進装置や  
ミサイルの射出台など、さまざまだ。



## えっ、こんな姿に?

ふだんのシリアスなモリガンからは  
想像できないヘンな姿だが、キャラの  
動きがもともと思い切ってデフォルメ  
されているため、違和感がない。これ  
も「ヴァンパイア」シリーズの魅力だ。



## KNOWLEDGE

## 【魔性の女】

本人の意志に関係なく、アーンスラ  
ンド家当主の座を継ぐことになったモ  
リガン。コウモリを体にまとういでた  
ちから、デミトリと比較して「女のヴァ  
ンパイア」と思われがちだが、その  
正体は夢の悪魔「サキュバス」である。

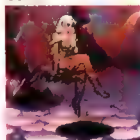
夢に登場する悪魔としては、悪夢を  
見せる「ナイトメア」が有名なが、彼  
らが夢のなかに恐怖と悲しみをもたら  
すのに対し、モリガンのようなサキュ  
バスたちは快楽をもたらすのが特徴。

サキュバスは、男性の夢のなかに入  
りこみ生気を吸い取る夢魔だが、その  
反対に、女性の夢を糧とする男性形の  
夢魔「インキュバス」というものもい  
る。一説によると、サキュバスとインク  
ュバスは協力関係にあり、サキュバス  
が男性から採取した精子を、インキュ  
バスは最高の女性の子宮に移して、身  
こもらせるのだと言う。

これはサキュバスの話から離れるの  
だが、ケルト神話のなかにはモーリア  
ン (Morrigan) という名の女神が  
登場する。モーリアンは、運命を司る  
3女神 (北欧で言うところのウルド・  
スクルド・ヴェルダンディと同様) の  
長女。その名前には「大いなる女王」  
という意味があり、自分になびくこと  
のない妖精の美男子には、容赦なく呪  
いをかけたという。また、円卓の騎士  
で知られるアーサー王の話には、災い  
をもたらす魔女モーガンというのが登  
場する。これらのよく似た語感には、  
女の権力者に欠かせない、特別な言霊  
でも隠されているのだろう。

## 勝利ポーズ

弱P



▲コウモリに乗って「ま  
た遊んであげるわ」

中P



▲その場で軽快に跳ねな  
がら、笑いはしゃぐ

強P (強K)



▲チャイナドレスに変身  
し「どう、キレイでしょ」

弱K



▲ミニスカート姿に変身  
し「見かけ倒しね……」

中K



▲パンツルックに変身し  
「出なおしておいで!」

## 弱パンチ

## ネックチェリッシュ

4 5 7



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中パンチ

## ハートピアッシング

5 4 22



攻撃値▶18 [e]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強パンチ

## エクスタシークライム

6 3 22



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

遠距離立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

## ディジーウィスパー

4 5 7



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ギルティシールド

7 3 17



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## スプラッシュリビドー

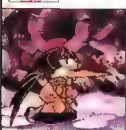
8 4 26



攻撃値▶19 [6]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## セテースタッチ

4 3 9 6



攻撃値▶3+3 [1+1]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3+3/当6+6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## エビルウイング

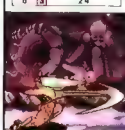
5 3 18



攻撃値▶14 [5]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ミステリアスアーク

8 3 24



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## リトルギムレット

4 5 5



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## サプライズエッジ

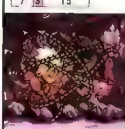
5 3 12



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## オーガズムワイア

7 3 15



攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## リトルギムレット

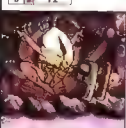
4 5 5



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## サプライズエッジ

5 3 12



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## オーガズムワイア

7 3 15



攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....12/60秒〜着地直前

14 0-35 (可変) 1



●動作中に出来る技……  
飛行中：地上必殺技&E必殺技  
飛行中：基本技(ジャンプ)、空中必殺技&E必殺技  
●ダッシュ継続(●要案)……◯  
●ダッシュ中断(●要案)……×1  
ダッシュ中に●を●に入れてい  
ると、バーナカルダッシュの軌道になる。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....12/60秒〜着地直前

14 0-35 (可変) 1



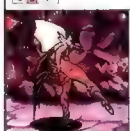
●動作中に出来る技……  
飛行中：地上必殺技&E必殺技  
飛行中：基本技(ジャンプ)、空中必殺技&E必殺技  
●ダッシュ継続(●要案)……◯  
●ダッシュ中断(●要案)……×1  
性能は前方ダッシュと同じ。ダッシュ開  
始直後、すぐに基本技を出せないのが痛い。

※1……ダッシュ継続の操作を行わないとすぐに飛行動作を終  
束するため、飛行動作の解除(ダッシュ中断とはみなさる)。

## 弱キック

### ナイトスウィープ

5 3 7



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中キック

### レググインパルス

5 3 16



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強キック

### ネクロディザイア

7 3 3 3 27



攻撃値▶8×4 [2×4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防3×2/当11×3  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり×4  
ガード方向▶立、屈

### ナイトスウィープ

5 3 7



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### レググインパルス

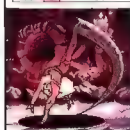
5 3 16



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ディープクレシェンド

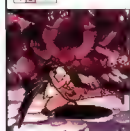
10 5 26



攻撃値▶19.21 [7.7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### サキュバスヒール

4 3 7



攻撃値▶5 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### ダスクミラージュ

5 3 16



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### トワイライトループ

7 4 25



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

### ハードエクスシオン

4 3 5



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### コケティッシュライン

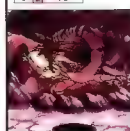
5 7 7



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### アトラクティヴアングル

6 3 13



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ハードエクスシオン

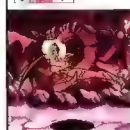
4 3 5



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### コケティッシュライン

5 7 7



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### アトラクティヴアングル

6 3 13



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### 前方バーチカルダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
……12/11秒→直前直後

14 0 20 (可変) 1



- 動作中に出来る技……  
飛行前：地上必殺技&E必殺技  
飛行中：基本技(ジャンプ)、空中必殺技&E必殺技
- ダッシュ継続(※or※)……
- ダッシュ中断(※要案)……×※1  
■か◆レバーを入れたつければ、ダッシュ軌道が前方ダッシュと同じになる。

### 後方バーチカルダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
……12/10秒→直前直後

14 0 20 (可変) 1



- 動作中に出来る技……  
飛行前：地上必殺技&E必殺技  
飛行中：基本技(ジャンプ)、空中必殺技&E必殺技
- ダッシュ継続(※or※)……
- ダッシュ中断(※要案)……×※1  
性能は前方バーチカルダッシュと同じ。  
■か◆で後方ダッシュへ変化可能。

近距離立ち

遠距離立ち

しゃがみ

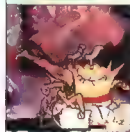
垂直ジャンプ

斜めジャンプ

# 通常投げ

## ムントレイサー

相手の近くで  
●or●+  
中P or 強P



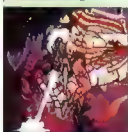
攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開合い▶28F  
レール入力方向  
相手投げ

相手をつかぎ上げ、頭から地面へたたきつける。技の動作は背負い投げに近い。投げたあとと違いうち攻撃を当てることは不可能。

# 空中投げ

## セクシャルエンブレ

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中P or 強P



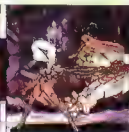
攻撃値▶24 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開合い▶9  
高さ:76F  
距離:27F  
レール入力方向  
相手投げ

ツバサをジェットパックに変形させて飛行したのち、地面へ向けて反転落下する。投げたあとと違いうち攻撃は、間に合わない。

# 通常投げ

## プレストアンギッシュ

相手の近くで●or●+中P or 強P



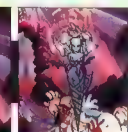
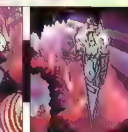
攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開合い▶28F  
レール入力方向  
相手投げ

ツバサを腕にまきつけ、先端部分を剣状、相手を画面端にたたきつける。攻撃後の硬直が長いので、違いうち攻撃は間に合わない。

# 追いうち攻撃

## シェルピラス

相手ダウンor転倒時に●要素+P or K



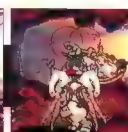
攻撃値▶  
ノーマル 2x4 [2x4]  
ES 2x8 [2x8]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル:28 [20+4]  
ES:32 [20+12]

コマンド入力時に相手かいた位置のそばに飛んでいったのち、ツバサをドリル状に変形させて相手を下。ES版はヒット数が増える。

# ダークフォース

## 分身攻撃:アストラルヴィジョン

同じ強さのP or K同時



58 行動可能/可変 18

相手を中心とした左右対称位置に、分身を出現させる。分身中は、間合いを離さずに攻撃を相手に当てつけることが可能。攻撃値は50% (×2体) に低下するが、ソウリストやフィニッシングシャワーは本来の攻撃値 (×2体) となる。

# 分身中のデータ

攻撃値▶  
☆ 本来より本家の攻撃値の50%  
(飛び道具の攻撃は  
本来の数値とあり)  
ゲージ増加量▶すべて0  
ヒット効果▶エッジはくっつく  
相手の攻撃が受けるダメージ  
カット方向▶エッジはくっつく

# 必殺技/ES技

## GC技

## シャドウブレイド

## SHADOW BLADE

●●●●+P



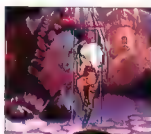
|    | 攻撃値           | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|---------------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 23, 16 [6, 5] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 中  | 25, 17 [7, 5] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 強  | 27, 18 [8, 5] | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| ES | 8×8 [3×8]     | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×8<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



ツバサを刃に変えて振り上げ、宙へ跳ねる。デミトリのデモンクレイドルと同じく、出さずからあらゆるガードで防がれてしまうかわりに、攻撃判定出現直後まで全身無敵。弱中強の順で、高く跳ねるようになる。

# ES技にした場合の変化

分身をしたがえているぶん攻撃範囲が広がる。全身無敵の時間は宙に跳び直前までと、前作より短くなった。



ES技



## 必殺技/ES技

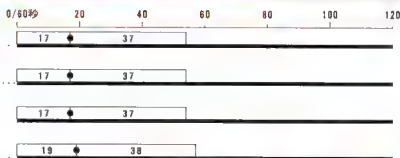
### ソウルフィスト

#### SOUL FIST

↓◆◆+⊕



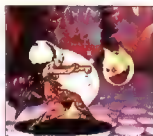
|    | 攻撃値       | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|-----------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| 中  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| 強  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| ES | 9×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



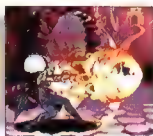
かまえた腕から、コウモリを型どった光弾を発射する。弱中強のちがいは、光弾の飛行速度のみ。弾発射後60分の57秒経過するか、モリガン本体がダメージを受けると、光弾は消滅する。

#### ES技にした場合の変化

3ヒットする巨大な光弾をはなつ。飛行速度が強より少し速く、モリガン本体がダメージを受けても消えない。



ES技



## 必殺技/ES技

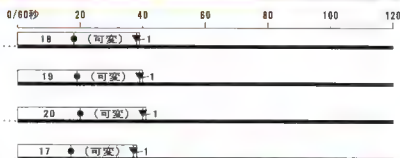
### 空中ソウルフィスト

#### SOUL FIST

空中で◆◆◆+⊕



|    | 攻撃値       | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|-----------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| 中  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| 強  | 17 [6]    | 空12/防16/当21 | のけぞり                   | 立、屈、空 |
| ES | 9×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



斜め下へ向けてソウルフィストを発射、本体は発射の反動で少し浮いたのち、降下する。光弾の飛行角度は弱中強の順で浅くなる(=遠くまで届く)。ちなみに、空中であれば技を出す高度に制限はない。たとえば「地上で◆◆◆+⊕と入力後、一瞬待って⊕」でジャンプ直後に光弾を発射可能。

#### ES技にした場合の変化

強より浅い角度で飛ぶ光弾をはなつ。



ES技

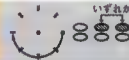


## 必殺技/ES技

### ベクタードレイン

#### VECTOR DRAIN

相手の近くで  
◆◆◆+中⊕or強⊕



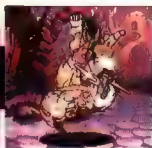
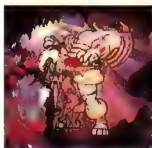
|     | 攻撃値    | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|-----|--------|---------|-------|
| ノール | 26 [7] | 空12/当21 | 32ドット |
| ES  | 34 [8] | 空0/当0   | 32ドット |



相手をとらえたらツバサをジェットバックに変えて飛び上がったのち、「落着ろ!」のかけ声と同時に反転し、キリモミ落下する。技の動作開始から、つかみ判定が出る瞬間まで全身無敵。投げたあとに追いうち攻撃を当てるのは不可能。

#### ES技にした場合の変化

反転前のセリフが「気持ちいいでしょ!」に変わる。



ES技

## EX必殺技

消費ゲージ数.....1

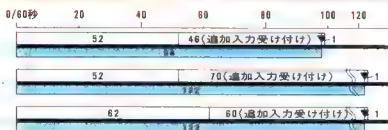
## バルキリーターン

VALKYRIE TURN

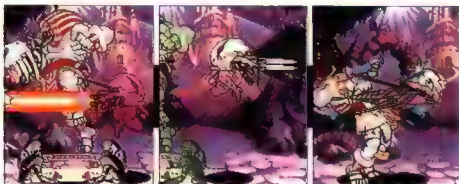
(空中でも使用可能)



|   | 攻撃値                | ゲージ増加量   | ヒット効果 | ガード方向 |
|---|--------------------|----------|-------|-------|
| 弱 | 1発につき4<br>[1発につき1] | 空0/防0/当0 | のけぞり  | 立、屈、空 |
| 中 | 1発につき4<br>[1発につき1] | 空0/防0/当0 | のけぞり  | 立、屈、空 |
| 強 | 1発につき4<br>[1発につき1] | 空0/防0/当0 | のけぞり  | 立、屈、空 |



ツバサをジェットバックに変えて空中に停止したのち、前方へ高速で飛んでいき、帰還してくる。帰還中に再度 $\odot$ を入力すると攻撃形態に変形(入力後60分の6秒で攻撃判定出現)できるが、その瞬間から、全身無敵と相手をスリ抜ける能力が失われてしまう。ちなみに、最大ヒット数は14~16と、前作より10ヒット近く少ない。弱中強で帰還時の高度がちがひ、弱は低空、強は高空、中は弱と強の中間の高さから降りてくる。



## EX必殺技

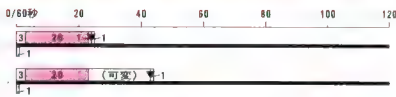
消費ゲージ数.....1

## ダークネスイリュージョン

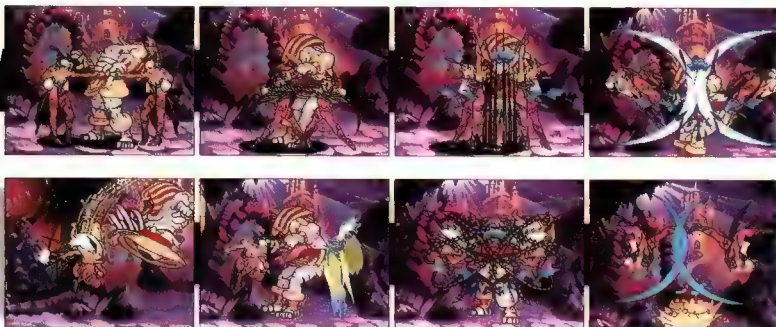
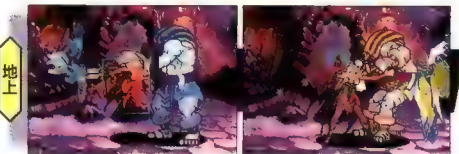
DARKNESS ILLUSION

弱 $\ominus$ 、弱 $\ominus$ 、 $\Rightarrow$ 、弱 $\odot$ 、強 $\ominus$ 

|    | 攻撃値                                                | ゲージ増加量   | ヒット効果    | ガード方向 |
|----|----------------------------------------------------|----------|----------|-------|
| 地上 | 飛行 3、ヒト後 1x24+10+10<br>[飛行 1、ヒト後 0x24+6+6]         | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン  | 立、屈、空 |
| 空中 | 飛行 3、ヒト後 3x3+1x16+10+10<br>[飛行 1、ヒト後 1+1+0x16+6+6] | 空0/防0/当0 | たたきつけダウン | 立、屈、空 |



ツバサをジェットバックに変形させて飛行、ヒットしたら分身を召喚して、左右からコンボをあげる。コンボの内容は、地上で出して地上の相手にヒットした場合は地上版(おもに地上の攻撃で構成)、それ以外はすべて空中版(おもにジャンプ攻撃で構成)になる。前作よりも攻撃がツブされやすくなったので、強制キャンセルを利用して連続技に使っていくのが確実だろう。



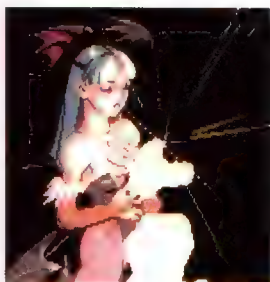


# MORRIGAN ENDING

力尽きたリリスに救いの言葉を投げかけるモリガン。彼女にしてみれば、それはホンの気まぐれの行動だったのかもしれない。だが、リリスにとっては……。



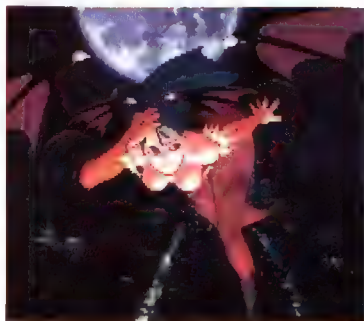
「やっと……  
やっとほん  
とうの体に戻  
れると思っ  
たのに……」



「……っ!!」

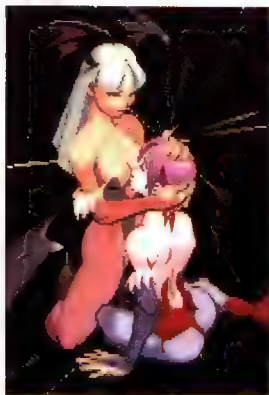


「……きえる  
……のは……  
イヤ」  
「……あなた  
……そんなに  
この体がほし  
いの?」



「ウフフ……今夜の気分は最高だわ! 退屈だと思ってた世界が、こんなにステキな所だったなんて……。あの子のおかげかしら?」

モリガンの目に映るすべての物が新しい刺激にみちていた。



「フフ……あ  
なたのこと、  
少し気に入  
っていたとこ  
ろなの。いい  
わ、私の中  
にいらっし  
ゃい……  
さあ……」

*I... only wanted to have a... a body to live in.  
... You want this body, don't you? You need me...  
All right then, come inside me... Now...  
.....!!  
Ahhh... I feel new inside. Everything looks  
different... The world looks so beautiful. I feel  
like I can do anything. Is all of this because of  
that girl??*

1-7

# アナカリス

ANAKARIS

## 黄金の絶対神

はるか未来から届く何者かの強い意志を感じ、聖王はいぶかしむ。

我がもとに集え、一体となれと呼びかける謎の声。永遠の絶対者であるアナカリスを差し置いて、民をたぶらかす愚か者の戯言を許せるはずもない。

「すべての優れた魂は、我がひざもとに集うべきなりなりなり……」

最強国家永続の夢を確固たるものにすべく、王は再び5千年後の未来へとおもむく。

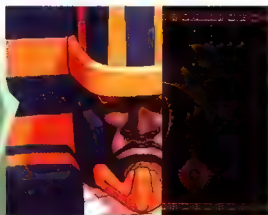
したかう者は守るべき臣民、齒向かうものは排除すべき敵。

たとえ時や場所をたがえようと、この法則だけは揺るぎないのだ。



### 【キャラクター特性】

鈍重な動き、空中制御のきくジャンプ、空間を超えてくり出される技、そして通常投げやアドバンシングガードなどを持たない特殊性。非常にクセの強いキャラだが、相手をよせつけない鉄壁の守りと、見切りにくい変則的な攻撃は強力だ。

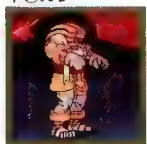


本名 アナカリス  
生年 B.C. 2664年  
出身 エジプト  
身長 270cm  
体重 500g~500kg (可変)

弱Pカラー



中Pカラー



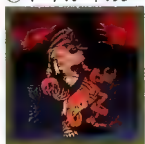
強Pカラー



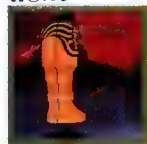
PP同時押しカラー



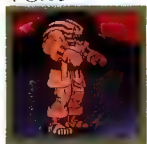
Pオートガードカラー



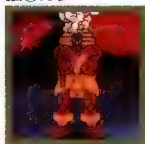
弱Kカラー



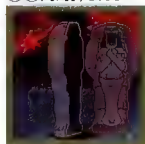
中Kカラー



強Kカラー



KK同時押しカラー



Kオートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

①時間切れ負け

# SECRET

## BIG COIN

勝利ポーズのひとつにコインを大量にばらまくものがあるが、この金貨のなかに、256分の1の確率で大きなコインが混じる。また、そのとき足元に登場する小さなカイビトは、①青いラインの入った明白色、②青いラインの入った暗白色、③青いラインのない真っ白、計3種類のいずれかになる。



### 棺桶逆さ落ちマジック

炎の呪文を発射したあと、電撃、凍気を相手に見舞うファラオマジック。その最後に落ちてくる巨大な棺は、16分の1の確率で逆に落ちてくる。

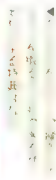


### こんなときにもカイビトくん

ミイラドロップをES版で出すと、棺が開いたときに64分の1の確率で(スタート・ボタンを押していれば確実に)大きなカイビトがこぼれ落ちる。



▲その巨大な両手を、静かに空へとかかげる



▲正面を向いて両手をゆつくりと広げ、轉大にかまえる



▲折るように両腕を胸の前で交差させて、天をおおぐ



▲カイビトの口からコインがまかれる。通称「フィーバー」

## 勝利ポーズが変化

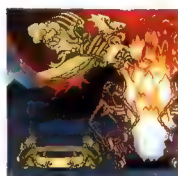
ES技またはEX必殺技(ファラオマジックをのぞく)で相手をKOすると、アナカリスの勝利ポーズに変化が生じる。弱◎ボタンを押していると思われる「両手をかざすポーズ」では、アナカリスの正面に従者が出現。中◎ボタンで見られる「正面を向いて両手を広げるポーズ」では、アナカリスの背後に金色の後光がさす。強◎ボタンで見られる「手を胸の前で交差させるポーズ」では、彼の背後に、目の描かれた16枚のパネルが敷きつめられる。



## 私の涙は血の涙なりなりなり

ゲージを複数消費するEX必殺技、ファラオサルベージョンとファラオデコレーション。その最後に落ちてくる棺が、16分の1の確率でカイビトつきになる(ヒット中にスタート・ボタンを押すにつけていれば、確実に見ることが可能)。相手の周囲にいたカイビトがベチャンコになるところも注目。

なお、上記のふたつの技がファラオマジックで相手をKOすると、勝利ポーズが、アナカリスの目から赤い血の涙が流れ落ちるものに固定される。



### 挑発にまつわるイロイロ

①通常の挑発時に32分の1の確率で大カイビトが出る。②◎3つ+スタート・ボタンで「大挑発」が発動。③アナカリスの同キャラ対戦にかぎり、大挑発中に挑発を出すと大カイビトが出現し、大挑発中に大挑発を出すと踊りはじめる。以上、詳細はP.163で。

## 勝利ポーズ

### 弱◎(中◎)



▲その巨大な両手を、静かに空へとかかげる

### 中◎(強◎)



▲正面を向いて両手をゆつくりと広げ、轉大にかまえる

### 強◎



▲折るように両腕を胸の前で交差させて、天をおおぐ

### 弱◎



▲カイビトの口からコインがまかれる。通称「フィーバー」

# 弱パンチ

# 中パンチ

# 強パンチ

近距離立ち

喝(かつ)

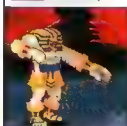
4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

導き(みちびき)

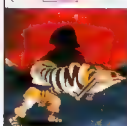
5 5 18



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

康正(しゅくせい)

10 11 21



攻撃値▶22 [9]  
ゲージ増加量▶  
空0/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

喝(かつ)

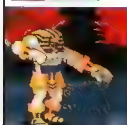
4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

導き(みちびき)

5 5 18



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

康正(しゅくせい)

10 11 21



攻撃値▶22 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

奇跡の手(きせきのて)

4 3 9



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

聖域の翼(せいいきのわな)

4 8 6 25



攻撃値▶  
11 8 + 7 6 [4 3 + 2 2]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

聖域の護り(せいいきのまもり)

6 21 32



攻撃値▶20 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
吹き飛ばし+吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

死の兆し(しのきざし)

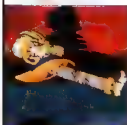
6 3 20



攻撃値▶10 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

死の予言(しのよげん)

8 4 13



攻撃値▶19 [9]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

死の宿命(しのしゅくめい)

9 4 23



攻撃値▶24 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

死の兆し(しのきざし)

6 3 20



攻撃値▶10 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

死の予言(しのよげん)

8 4 13



攻撃値▶19 [9]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

死の宿命(しのしゅくめい)

9 4 23



攻撃値▶24 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....5/80~25/60秒

5 20 8 (ダッシュ中断可能)

⇒⇒



●動作中に出来る技.....  
基本技(立ち屈しゃがみ)、●or●+中  
◎、地上必殺技E X必殺技  
●ダッシュ継続(●要素).....×  
●ダッシュ中断(●要素).....  
ダッシュ中に●or●+ボタンで、しゃが  
みの基本技を出すこともできるのが特徴。

後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....5/80~25/60秒

5 20 8 (ダッシュ中断可能)

⇐⇐



●動作中に出来る技.....  
基本技(立ち屈しゃがみ)、●or●+中  
◎、地上必殺技E X必殺技  
●ダッシュ継続(●要素).....×  
●ダッシュ中断(●要素).....  
性能は前方ダッシュと同じだが、曲向端  
にいたときはべつ動作(フープ)へ変化。

# 弱キック

## 制裁(せいさい)

4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶○  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 中キック

## 神罰(しんばつ)

6 4 24



攻撃値▶19 [9]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 強キック

## 天誅(てんちゅう)

10 6 37



攻撃値▶25 [16]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

近距離立ち

## 制裁(せいさい)

4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 神罰(しんばつ)

6 4 24



攻撃値▶19 [9]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 天誅(てんちゅう)

10 6 37



攻撃値▶25 [16]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

遠距離立ち

## 地の災い(ちのわざわい)

5 3 11



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## 地の叫び(ちのさけび)

12 3 28



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## 地の逆鱗(ちのさきりん)

12 4 25



攻撃値▶19 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶斬傷  
ガード方向▶屈

しゃがみ

## 王の嘆き(おうのなげき)

18 3 17



攻撃値▶11 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

## 王の憂い(おうのうれい)

6 9 3 6 14



攻撃値▶10+9 [5+4]  
ゲージ増加量▶  
空8/防6+3/当9+6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

## 王の怒り(おうのいかり)

6 9 23



攻撃値▶21 [10]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

垂直ジャンプ

## 王の嘆き(おうのなげき)

18 3 17



攻撃値▶11 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

## 王の憂い(おうのうれい)

6 9 3 6 14



攻撃値▶10+9 [5+4]  
ゲージ増加量▶  
空8/防6+3/当9+6  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

## 王の怒り(おうのいかり)

6 9 23



攻撃値▶21 [10]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶×  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

斜めジャンプ

## フープ

57(全身無敵) 8

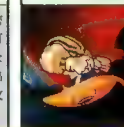
画面端にいるときに  
後方ダッシュ



背中が画面端に密着していれば使用可能。画面外へ去ったのち、反対側から出現する。動作中の攻撃、ガードは不可。

## 浮遊

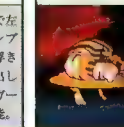
斜めジャンプ降下途中に●要素  
(1度のジャンプ中に最大2回まで)



◆で右へ、◆で左へ、◆で今ジャンプしている方向へ浮き上がる。攻撃を出したあとや、空中ガード後でも使用可能。

垂直2段ジャンプ/空中移動/強制落地

垂直2段ジャンプ 垂直ジャンプ中に●空中移動・垂直ジャンプ中に●Or●強制落地 垂直ジャンプ中に●Or一定時間経過



相手の攻撃を受けるか一定時間が経過するまで、●、●、●、●のいずれかにレバーを入れることで空中制御可。

**特殊技** 聖者の歩み (せいじのあゆみ)

22 9 14

◀or▶+中⊗

攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当18  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立

**特殊技** 大なる墓碑 (おほなる碑)

12 (可変) ▼

斜めジャンプ中に  
▶+⊗

攻撃値▶15 [7]  
ゲージ増加量▶  
弱: 空0/防9/当18  
中: 空3/防12/当21  
強: 空8/防15/当24  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

**特殊技** 聖なる墓碑 (せいなる碑)

8 (可変) ▼

斜めジャンプ中に  
▶+⊗

攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
弱: 空0/防9/当18  
中: 空3/防12/当21  
強: 空6/防15/当24  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

**追いうち攻撃** 戒めの墓碑 (いましめのほひ)

27 17 ▼ 11

相手ダウンor転倒時に▶要素+⊗

下半身をピラミット状に変えて降下する。ES版はさらに棺を受け止めて追加ダメージを与えるが、攻撃後のスキも増えてしまう。

**ダークフォース** 分離攻撃: ファロスプリット

同じ強さの⊗同時

下半身は完全無敵に、上半身は完全スーパーアーマー状態になっておたがい独立行動をとる。⊗で上半身がジャンプ⊗(※攻撃値は変わらないがゲージ増加量はゼロになる)を、⊗で下半身が蹴り技(下記参照)を出す。なお、前作にあった「下半身が相手の背後に回ると、下半身の攻撃のガード方向が左右逆になる」現象は削除されている。必殺技は棺の舞のみ使用可能。

**従者の掟** (じゅうしゃのおきて)

3 9 40

弱⊗

攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶空0/防0/当0  
必殺技▶×  
キャンセル▶×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

**従者の誓い** (じゅうしゃのちがひ)

5 6 57

中⊗

攻撃値▶17 [8]  
ゲージ増加量▶空0/防0/当0  
必殺技▶×  
キャンセル▶×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

**従者の素め** (じゅうしゃのあがめ)

12 3 67

強⊗

攻撃値▶28 [10]  
ゲージ増加量▶空0/防0/当0  
必殺技▶×  
キャンセル▶×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

**必殺技/ES技** 誓いの穴 とがめのあな

ダウンor転倒時(地面に落ちる前)に  
▶要素+⊗

0/60秒 20 40 60 80 100 150

24 24 46 70 53

**ES技**

胴体が開き、地面に奈落の穴と同じ能力を持つ穴が発生する。攻撃判定消滅後は、ダウン状態に見えるが食らい判定あり(ただし、攻撃を受けると吹き飛ばすので連続技は受けにくい)。

**ES技にした場合の変化** アナカリスの姿が変わり、穴の発生時間が増加。また、ヒット時に相手と自分が穴を二度通過するようになる。

## 必殺技

## 言霊返し(吸う)

ことだまがえし

↓◆◆+⊗  
(空中でも使用可能)



|   | 攻撃値 | ゲージ増加量  | ヒット効果 | ガード方向 |
|---|-----|---------|-------|-------|
| 弱 | —   | 空12/当21 | —     | —     |
| 中 | —   | 空12/当21 | —     | —     |
| 強 | —   | 空12/当21 | —     | —     |



胴体を開き、目の前の飛び道具を吸いこむ。吸いこんだあとは、勝敗が決まるまで言霊返し(吐く)でその飛び道具を発射可能。吸える飛び道具は、ディオ=セーガ、スマイル&ミサイル、ハッピー&ミサイル、ソウルフラッシュ、カオスフレア、ソウルフィスト、暗器砲、王家の戟き、ソニックウェーブ、バレットの各種強(地雷)とダークフォース中のP攻撃(ミサイル)。



## 必殺技/ES技

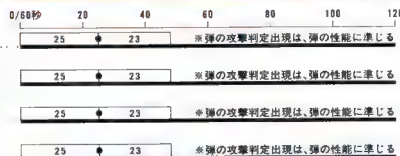
## 言霊返し(吐く)

ことだまがえし

↓◆◆+⊗  
(空中でも使用可能)



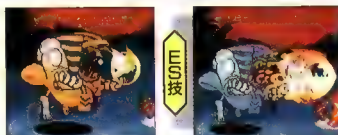
|    | 攻撃値      | ゲージ増加量                    | ヒット効果    | ガード方向 |
|----|----------|---------------------------|----------|-------|
| 弱  | 弾の数値に準じる | 空12/防16/当21 <sup>※1</sup> | 弾の性能に準じる | 立、屈、空 |
| 中  | 弾の数値に準じる | 空12/防16/当21 <sup>※1</sup> | 弾の性能に準じる | 立、屈、空 |
| 強  | 弾の数値に準じる | 空12/防16/当21 <sup>※1</sup> | 弾の性能に準じる | 立、屈、空 |
| ES | 弾の数値に準じる | 空0/防0/当0                  | 弾の性能に準じる | 立、屈、空 |



吸った弾を発射する。王家の戟き(空中のみ)、暗器砲&ソニックウェーブ(地上のみ)以外は、地上と空中のどちらでも発射可能。その場合の弾の性能は、地上で出せば地上版、空中なら空中版に準じる形になる。

## ES技にした場合の変化

暗器砲は3個の鉄球を弱中強の軌道で同時発射。バレットの強(地雷)は変化なし。それ以外は個々の技に準じる。



## 必殺技/ES技

## ミイラドロップ

MIRRA DROP

↓◆◆+⊕



|    | 攻撃値                       | ゲージ増加量  | 投げ割合       |
|----|---------------------------|---------|------------|
| 弱  | 5×(1~4)+16<br>[2×(1~4)+6] | 空12/当21 | 96~133ドット  |
| 中  | 5×(1~4)+16<br>[2×(1~4)+6] | 空12/当21 | 152~189ドット |
| 強  | 5×(1~4)+16<br>[2×(1~4)+6] | 空12/当21 | 208~245ドット |
| ES | 5×(1~4)+20<br>[2×(1~4)+8] | 空0/当0   | 72~283ドット  |



前方(弱中強の順で速くなる)に手を出し、つかんだ相手を包帯にくるんで振りまわし、地面へたたきつける。レバガチャで攻撃回数が増える。しゃがんでいる相手はつかめず、つかみ判定消滅後は手に食らい判定がつく。

## ES技にした場合の変化

手が前方へ浮遊していき、とらえた相手を棺に閉じこめて跳ねたあと蹴り出す。しゃがんでいる相手もつかめる。



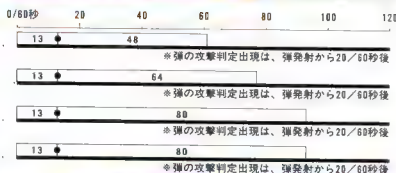
## 必殺技/ES技

王家の裁き  
おうけのさばき

空中で ↓ ↓ ↓ + ⊕



|    | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果     | ガード方向 |
|----|------------|-------------|-----------|-------|
| 弱  | 11 [5]     | 空12/防16/当21 | 15/60秒変身  | 立、屈、空 |
| 中  | 11 [5]     | 空12/防16/当21 | 111/60秒変身 | 立、屈、空 |
| 強  | 11 [5]     | 空12/防16/当21 | 191/60秒変身 | 立、屈、空 |
| ES | 11×3 [5×3] | 空0/防0/当0    | 271/60秒変身 | 立、屈、空 |



顔(デスマスク)から呪文を吐き出し、食らった相手を攻撃も防御もできない無力な姿に変える。なお、変身前後は相手が全身無敵になるため、攻撃を当てることができるのは、ヒット効果にある変身時間分だけ。

## ES技にした場合の変化

呪文を3つ同時に吐く。通常は1ヒットだけだが、相手が呪文と完全に重なったときなら2~3ヒットする。



ES技



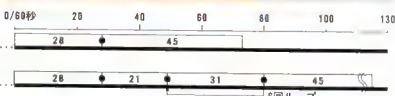
## 必殺技/ES技

棺の舞  
ひつぎのまい

↓↓ + ⊕ or ⊗



|      | 攻撃値                 | ゲージ増加量      | 投げ間合い   | ガード方向 |
|------|---------------------|-------------|---------|-------|
| ノーマル | 18 [7]              | 空12/防16/当21 | 吹き飛びダウン | 立、空   |
| ES   | 1発につき18<br>(1発につき7) | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン | 立、空   |



上空から棺を落とす。地上と空中で攻撃ポーズがちがうが、技の動作速度は、どちらも変わらない。棺の落下位置は、弱⊕→弱⊗→中⊕→中⊗→強⊕の順で速くなっていく。

## ES技にした場合の変化

8つの棺をつぎつぎと落とす。落下位置は、中⊕→強⊗→弱⊕と弱⊗の中間→中⊗→弱⊕→強⊗→弱⊗→強⊕。

地上



空中



ES技



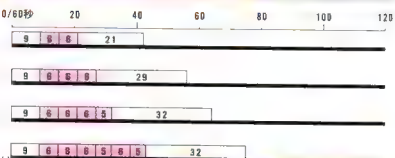
## 必殺技/ES技

コブラブロー  
COBRA BLOW

← → + ⊕



|    | 攻撃値        | ゲージ増加量              | ヒット効果                             | ガード方向 |
|----|------------|---------------------|-----------------------------------|-------|
| 弱  | 13×2 [5×2] | 空18/防19+1/当21+3     | のけぞり×2                            | 立、屈   |
| 中  | 11×3 [4×3] | 空18/防19+1+1/当21+3+3 | のけぞり×3                            | 立、屈   |
| 強  | 9×4 [3×4]  | 空18/防19+1×3/当21+3×3 | のけぞり×4                            | 立、屈   |
| ES | 9×6 [3×6]  | 空0/防0/当0            | のけぞり×3+<br>吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈   |



両腕を合体させて前方へ伸ばす。弱中強の順で伸びる距離とヒット数が増えていくが、そのぶん、腕を引きもどすときにかかる時間も長くなってしまふ。なお、空中コンボの能力は持っていない。

## ES技にした場合の変化

攻撃の射程距離は強と同じだが、ヒット数が多く空中コンボの能力もある。ヒット効果にもちがいあり。



ES技



## EX必殺技 (GC技)

消費ゲージ数…… 1

## 真実の教え しんじつのおしえ

ガード中に → ↓ ◆ + ⊕ ⊕



| 攻撃値   | ゲージ増加量 | ヒット効果 | ガード方向 |
|-------|--------|-------|-------|
| 3 [2] | 空0/当0  | 一瞬変身  | ガード不能 |



胴体を開き、なかからカイイトを突き出す。カイイトはガード不能で、ふれた相手を無力な姿に変身させる能力を持つ（ただし、変身の効果はすぐに切れる）。相手へ与えるダメージが少なく、ヒット後はお互い同時に行動可能となるため、状況を逆転させるほど大きな効果を得られないのが難点。あえて利点をあげるなら、行動可能となるまでに2秒ほど経過するため、少し（12ドットほど）ダメージの回復をはかれることか。



## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## 奈落の穴 ならくのあな

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ + ⊗ ⊗



| 攻撃値     | ゲージ増加量   | 投げ間合い      |
|---------|----------|------------|
| 42 [12] | 空0/防0/当0 | 104~152ドット |



前方の地面に開かれた穴より、光が発生。光のなかに入った相手は、穴に吸いこまれたのち、上空から落下してきてダメージを受ける。穴の開くまでか遅いため、相手が移動起き上がりしてくるのを先読みして、移動先に出しておくなどの工夫が必要。また、相手をとらえる判定が投げ技と同じなので、投げられない状態（のけぞりやガード硬直中、全身無敵、またはレイレイの旋風舞やガロンのダッシュ中など）の相手には効果がない。



## EX必殺技

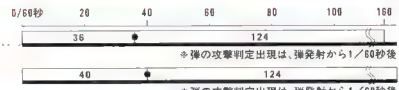
消費ゲージ数…… 1

## ファラオマジック PHARAOH MAGIC

中⊗、弱⊕、↓、弱⊗、中⊕  
(空中でも使用可能)



|    | 攻撃値                | ゲージ増加量   | ヒット効果        | ガード方向 |
|----|--------------------|----------|--------------|-------|
| 地上 | 5×3+30<br>[2×3+10] | 空0/防0/当0 | 燃焼・感電・凍結・ダウン | 立、屈、空 |
| 空中 | 5×3+30<br>[2×3+10] | 空0/防0/当0 | 燃焼・感電・凍結・ダウン | 立、屈、空 |



手から炎の呪文を発射、ヒットしたら電撃呪文・凍結呪文を当てたのち、最後に巨大な棺で相手をツブす。攻撃前後のスキが大きく、無敵時間も存在しないため、そうそう出せる技ではない。相手がスキの大きい技を出したところを狙って当てるか、基本技をガードさせた直後に強制キャンセルをかけて出し、ガードキャンセルなどで反撃してきた相手に当てる、といった工夫が必要。



EX必殺技

消費ゲージ数.....2

ファラオサルベーション

PHARAOH SALVATION

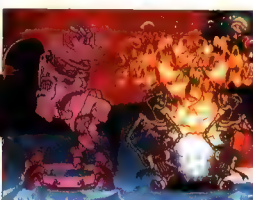
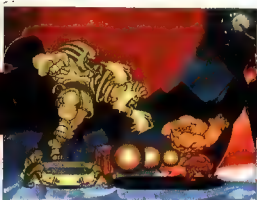
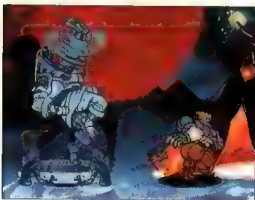
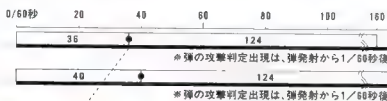
強☉、中☉、▼、中☉、強☉  
(空中でも使用可能)



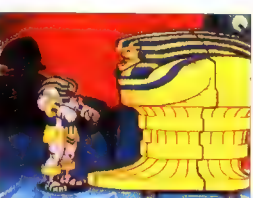
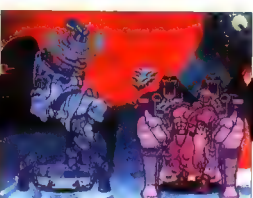
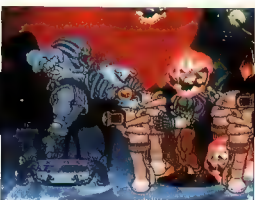
手から炎の呪文を発射、相手が食らったら、つづけて8発のメテオ召喚・電撃呪文・石化呪文・毒呪文・凍結呪文・変身呪文を当てて、最後に巨大な棺で押しつぶす。簡単に言えば、スペシャ

ルストックゲージをふたつ消費して出すファラオマジック。余談だが、最初に発射される炎の呪文は、相手の飛び道具をスリ抜けていく性質を持つ(これはファラオマジックも同じ)。

|    | 攻撃値                           | ゲージ増加量   | ヒット効果                           | ガード方向 |
|----|-------------------------------|----------|---------------------------------|-------|
| 地上 | 5+2x8+5x5+30<br>(1+0x8+1)x5+7 | 空0/防0/当0 | 燃焼・のけぞりx8<br>・感電・石化・毒・凍結・変身・ダウン | 立、屈、空 |
| 空中 | 5+2x8+5x5+30<br>(1+0x8+1)x5+7 | 空0/防0/当0 | 燃焼・のけぞりx8<br>・感電・石化・毒・凍結・変身・ダウン | 立、屈、空 |



弾発射



EX必殺技

消費ゲージ数.....3

ファラオデコレーション

PHARAOH DECORATION

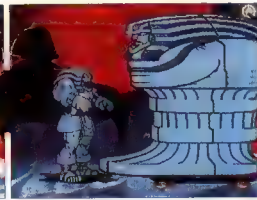
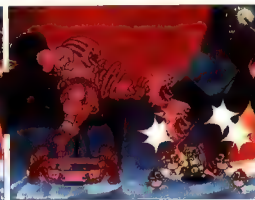
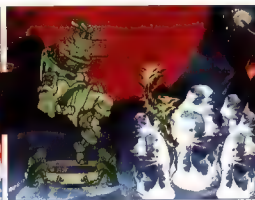
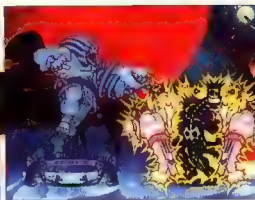
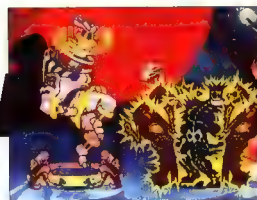
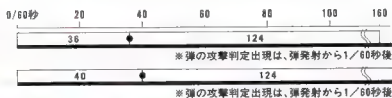
強 $\odot$ 、中 $\odot$ 、弱 $\odot$ 、 $\downarrow$ 、弱 $\odot$ 、中 $\odot$ 、強 $\odot$   
(空中でも使用可能)



炎の呪文がヒットしたら、女装呪文・電撃呪文・女装呪文・凍結呪文・女装呪文・変身呪文を当て、最後に大きな棺をたたきつける。ファラオマジックの最上級系で、消費ゲージ数が3とい

うだけあり、食らった相手の体力を半分ほど奪うことができる。コマンド入力があまりにも遅かった場合、コマンドの一部が重複しているファラオサルベーションが出てしまうのが難点。

|    | 攻撃値                           | ゲージ増加量   | ヒット効果                            | ガード方向 |
|----|-------------------------------|----------|----------------------------------|-------|
| 地上 | (5+1)×3+5+36<br>[(1+3)×3+1+8] | 空0/防0/当0 | 燃焼・女装・電撃<br>・女装・凍結・女装<br>・変身・ダウン | 立、屈、空 |
| 空中 | (5+1)×3+5+36<br>[(1+3)×3+1+8] | 空0/防0/当0 | 燃焼・女装・電撃<br>・女装・凍結・女装<br>・変身・ダウン | 立、屈、空 |



# ANAKARIS ENDING

滅びの道を歩まんとする地上世界。その運命を察知したアナカリスは、地上世界との決別を決意する。地中深く思づく“真実の国”に、またひとりと新たな民人が……。



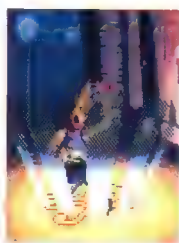
王国へ帰還をはたしたアナカリス王。そのまなざしには、ある決意がたたえられていた。  
「この地上には愚か者が増えすぎた。やがて滅びの道をみずから歩むであろう……。我が国はその理不尽な運命に従うべきではない……」



「ムン！ ！ ！」



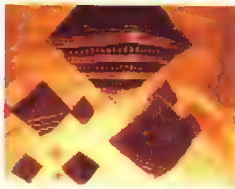
……そして数千年後、とある街。  
「ん？ なんだ、この光は？」



「わっ！ うわあ  
ああああ……」



「な、なんだ、  
ここは!?」



「喜べこべ……お前は我が国の国民たる資格を得た得た……。……この地こそ、星の中心にさかえる真実の国。9 9 2 0 1 5 5 4 7 8 8 人目の民としておまえを迎える。これからはアナカリス王とこの国のために一生を捧げよげよ」

*There are too many pathetic species polluting the earth... They are on a fool's quest... They will destroy themselves! Hmm... I will not let my country share their fate.*

*In a town, thousands years later... "What's this light?"*

*Wa! Uwaaaahhhh... W... what is this!? Where... Where am I?*

*Rejoice! You have been deemed worthy to live with us here... Praise King Anakaris! He shall be your savior!*

§ 1-8

ビクトル＝フォン  
＝ゲルデンハイム

VORRECHT NACHSCHREIBEN DER FOLGENDE BEZUGS AUF DIE BEZUGSNUMMERN DER BEZUGSNUMMERN DER BEZUGSNUMMERN

VICTOR=VON=GERDENHEIM



## 哀を抱く人造人間

妹エミリーが突然動かなくなってから数か月。彼女もまた、博士の作り上げた人造人間であった。ピクトルは彼女のなきがらを研究所の椅子に座らせ、かつて自分が生を授かったときのように、嵐の日を待ちつづけていた。そんなある夜、彼の脳裏に何者かが語りかける。それは魔界の一面に復活を乞った冥王ジェダのメッセージだった。

「すべての魂よ、ひとつに還れ……」

ジェダの言葉を「魂を集める＝命の再生」と理解したピクトルは、誘いのままに「魔次元」に向かう。

エミリーが生き返る……戦いの末に、その望みがかなうと信じて。



### 【キャラクター特性】

大木のごとき手足の破壊力はすさまじく、ときには放電して相手の体力をケズリ取ったり、攻撃部位へ筋肉を移動させて肥大化させるなど、柔軟性も高い。萎縮して守勢にまわった相手に対しては、必殺の投げ技がトドメを刺す。



本名 ピクトル=フォン=ゲルデンハイム  
 創造 1830年  
 出身 ドイツ  
 身長 249cm  
 体重 230kg

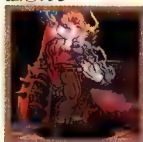
弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

⌚中立ポーズ

⌚乗っかれ時

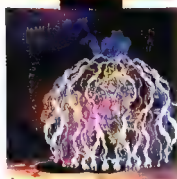
⌚乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

## ゲルデンハイム3でも尻ふり

「レバー2回転+△」という比較的むずかしめの入力が必要とするEX必殺技「ゲルデンハイム3」。尻で相手をつかまえたあと博士とエミリーを召喚(?)し、3人で協力して攻撃を仕掛けるこの技の攻撃中に「弱◎、弱◎、強◎」とコマンド入力すると、相手をほうり投げたあとに尻をふる動作を行なう。ちなみに、コマンド入力なかった場合、最後の動作は尻ふりではなく鼻をほじるものになる。

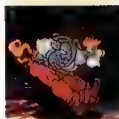


## GRAPHIC

## 飛び出す内臓

皮膚のぬいつけがアマイのか、ひんぱんに臓器が見え隠れる。のけそると青腸が、ダウン時は脳と目が、追いつられると心臓が飛び出すのだ。

## 胃



## 脳と目



## やっぱり知能は低いのか?

キュービィがカタカナでしゃべるのに対し、ピクトルはひらがな。どちらも幼稚な印象だが、尻ふり・鼻ほじと、わんぱく度はピクトルのほうが上か?

## 尻ふり



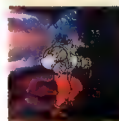
## 鼻ほじ



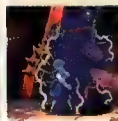
## うしろの百……もとい博士

死亡した博士が背後霊となって人造人間を見守るという、何とも奇妙な関係。エミリーは、技や勝利ポーズのほか、登場シーンにも姿を見せる。

## 博士



## エミリー



## KNOWLEDGE

## 【造られし生命体】

「そは人の造りしもの、そは人のカタチを持つもの——」。世界中の人々がかわいがり愛着をそそぐ“それ”は人形と呼ばれ、まるで命あるかのようにあつかわれてきた。

原始の時代、われわれの祖先は病気の治療に「祈禱」という方法をもちいた。人のカタチを模した「人型」に祈りをこめ、痛む部分が回復するよう一心に祈願したのだ。

「人が何かを作り出すのなら、人を作り出したのは一体だれなのか——」。キリスト教においては、人間もほかの自然と同様に神が作り出したものであり、その外見も神に似せてあるという。考えてみると、昨今の人間が創作するものも、何かと人のカタチを意識して作られている。ファンタジー世界の住人、宇宙で活躍するメカ兵器——人間が現実から離れて思索したにもかかわらず、いつのまにかその姿は、人のカタチにかぎりなく近づいているのだ。

技術の進化は、予想以上に早かった。現在では、デジタルで構築され、根本にあるものは「0」が「1」でしかない……そんな存在が、人間以上の存在感をもって現実化しはじめている。そして、人間そのものよりも「人間のカタチをしたもの」のほうに愛着を感じはじめている人もいる。裏切ることのない、永遠の心のパートナーとして…。

しかし、人間が神の存在に疑問をいだきはじめたように、いつしか人間に作られたものが、人間に疑問を持つ日がくるのかもしれない。

## 勝利ポーズ

## 弱◎



▲鼻をほじり、指先で転がすくさをする

## 中◎ (中◎)



▲中◎と中◎では、エミリーのセリフが異なる

## 強◎



▲肩に博士が乗り、カタカタと歯を鳴らす

## 弱◎



▲田に浮かぶエミリーに向かって、花をさし出す

## 強◎



▲手に電気が集中したあと、周囲に放電する

## 弱パンチ

## 中パンチ

## 強パンチ

近距離立ち

## ジェントルファン

4 2 15



攻撃値▶9 [4]  
ケージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ヘビーヒット

8 3 22



攻撃値▶10 [7]  
ケージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ミリオンブレッシャー

10 4 33



攻撃値▶25 [9]  
ケージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## ジェントルファン

4 2 15



攻撃値▶9 [4]  
ケージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ヘビーグリップ

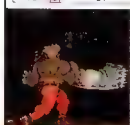
8 3 21



攻撃値▶18 [6]  
ケージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ストロングアーム

12 3 27



攻撃値▶23 [8]  
ケージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## メガエルボー

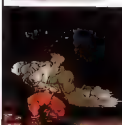
4 3 5



攻撃値▶9 [4]  
ケージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## メガストラグル

8 3 19



攻撃値▶18 [6]  
ケージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ギガンテスアップパー

10 6 31



攻撃値▶23.22 [8.8]  
ケージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

## メガチョップ

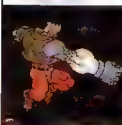
8 5 11



攻撃値▶9 [4]  
ケージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## バンディットストライク

9 5 11



攻撃値▶18 [6]  
ケージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## アースシェイクナックル

8 5 12

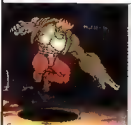


攻撃値▶24 [8]  
ケージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶はきつげ  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## メガチョップ

8 5 11



攻撃値▶9 [4]  
ケージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## バンディットストライク

9 5 11



攻撃値▶18 [6]  
ケージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ダブルメテオナックル

11 6 22



攻撃値▶20 [7]  
ケージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....5/60~28/60秒

5 23 ダッシュ可能 7

## ●動作中に出来る技.....

基本技(近距離立ち&amp;遠距離立ち)、地上

必殺技&amp;E X必殺技

●ダッシュ継続(●要素).....X

●ダッシュ中断(●要素).....○

前作ではE X必殺技使用中しか出せなかった前方ダッシュがいつでも行なえる。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....5/60~28/60秒

5 23 ダッシュ可能 7

## ●動作中に出来る技.....

基本技(近距離立ち&amp;遠距離立ち)、地上

必殺技&amp;E X必殺技

●ダッシュ継続(●要素).....X

●ダッシュ中断(●要素).....○

性能は前方ダッシュと同じ。なお電撃脚気(→P.96)を使用することはできない。

## 弱キック

### ボトムフリック

4 3 11



攻撃値▶10 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### モンスタータップ

5 3 8



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### メガエクササイズ

5 3 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### メガフライ

5 3 4



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### メガフライ

5 3 4



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 中キック

### ボトムプレス

10 3 24



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### モンスターレグ

8 3 21



攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### メガスライド

9 2 18



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### メガアックス

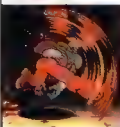
8 4 15



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### メガアックス

8 4 15



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 強キック

### ボトムスラム

15 3 25



攻撃値▶26 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ビクトルクラッシュ

12 3 32



攻撃値▶23 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

### ビクトルハンマー

13 2 24



攻撃値▶20 [6]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

### ギガンテスフット

14 2 16



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ギガンテスフット

14 2 16



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

近距離立ち

遠距離立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

### ミニマムステップ

43 1



文字どおり、前方へ小さく跳ねる。通常のジャンプとちがいで、動作中は無防備。つまり、攻撃もガードもできない。

### 挑発(指)

48 6 14



攻撃値▶2 [1]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当1  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### スタート・ボタン (ランダムで出現)

### 挑発(ハト)

18 6 50



攻撃値▶2 [1]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当1  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### スタート・ボタン (ランダムで出現)

## 特殊技 電撃闘気

## サンダーヒット

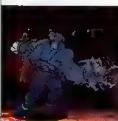
12 19

近距離立ち中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶17 [8]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## サンダークリップ

7 31

遠距離立ち中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶15 [5]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## サンダーストラグル

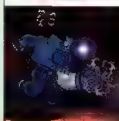
7 29

しゃがみ中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶15 [5]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## サンダーブレッシャー

14 33

近距離立ち強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

## サンダーアーム

15 33

遠距離立ち強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

## サンダーアップー

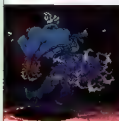
16 27

しゃがみ強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

## ライトニングブレス

12 12 16

近距離立ち中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ライトニングレック

9 38

遠距離立ち中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶15 [5]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ライトニングスライド

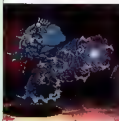
8 26

しゃがみ中◎  
押しっぱなし

攻撃値▶15 [5]  
ゲージ増加量▶空3/防9/当15  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電のけぞり  
ガード方向▶屈

## ライトニングスラム

20 29

近距離立ち強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

## ライトニングクラッシュ

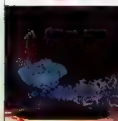
17 36

遠距離立ち強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

## ライトニングハンマー

13 36

しゃがみ強◎  
押しっぱなし

攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶空6/防15/当24  
必殺技キャンセル▶×  
ヒット効果▶感電吹き飛び  
ガード方向▶屈

## 通常投げ

## メガストラグル

相手の近くで  
●or●+中◎

攻撃値▶  
4x(3~10) [2x(3~10)]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開始時▶39ドット  
入力方向▶  
相手投げ

相手を両手でつかんでしめ上げる。レバガチャで攻撃回数を増やすことが可能。動作終了後に相手が吹き飛ばす、ダウンしない。

## 通常投げ

## ジョースラッガー

相手の近くで  
●or●+強◎

攻撃値▶  
4x(3~10) [2x(3~10)]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開始時▶39ドット  
入力方向▶  
相手投げ

アゴを相手の脳天にたたきこむ。中◎通常投げとちがって、投げ動作後に相手がダウンするうえ、追いうち攻撃を当てることも可能。

## 通常投げ

## ボトムグリップ

相手の近くで  
●or●+中Kor強K

攻撃値▶24 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開始時▶39ドット  
入力方向▶  
相手投げ

相手を尻でさみ、振りまわしたあとほうり投げる。相手との間合いが離れるので、追いうち攻撃にはメガステイクの使用が有効。

## 空中投げ

## メガスルー

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素+中P or 強P

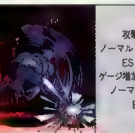
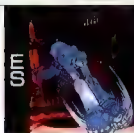
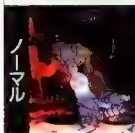
攻撃値▶23 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ開始時▶  
高さ：87ドット  
距離：38ドット  
入力方向▶  
相手投げ

相手をつかんで横に1回転したあとと地へ投げつける。この技も、投げたあとの追いうち攻撃にはメガステイクの使用が有効。

追うち攻撃

ピクトルフィンガー

相手ダウンor転倒時に●要素+○orⓀ



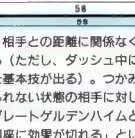
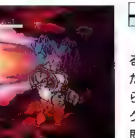
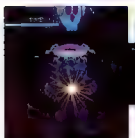
攻撃値▶  
ノーマル: 9 [9]  
ES: 4+4+12 [44+10]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル: 空6/当24  
ES: 空0/当0

親指で相手をツブす。  
ES時は指を2連発したあと蹴り技も追加する。踏み距離が一定なうえ、空振り時のスキが大きいのが賢点。

ダークフォース

憑依現象: グレートゲルデンハイムS

弱○&弱Ⓚ同時、または中○&中Ⓚ同時

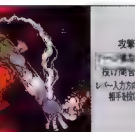
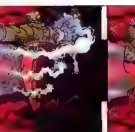
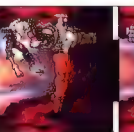
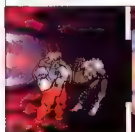


58 行動可能(可変) 22

相手との距離に関係なく、すべての立ち色づき動作になる(ただし、ダッシュ中に入力した場合はそのボタンに対応した基本技が出る)。つかみ動作は投げ技あつかいなので、投げられない状態の相手に対しては効果がない。技の性質は前作のグレートゲルデンハイムと同じだが、「相手の投げを食らうと即座に効果が切れる」という現象は削除されている。

グレートゲルデンハイム(投げ)

弱or中・ダークフォース発動中に立ち○



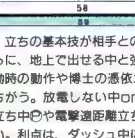
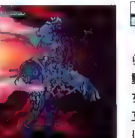
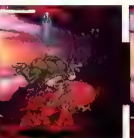
攻撃値▶ 38 [10]  
ノーマル: 38 [10]  
投げ時: 38 [10]  
投げ時: 38 [10]  
投げ時: 38 [10]  
投げ時: 38 [10]

前方へ手を伸ばし、相手をつかまえたなら真上へジャンプ、両腕を広げて横回転したの地面へ投げつける。投げ間合いが広い。

ダークフォース

憑依現象: グレートゲルデンハイムL

強○&強Ⓚ同時



58 行動可能(可変) 22

立ちの基本技が相手との距離に関係なく近距離版になり、さらに、地上で出せる中と強の基本技がすべて電撃版になる。発動時の動作や博士の憑依ポーズも、弱or中で発動したときとちがう。放電しないor強の基本技を出せない、電撃遠距離立ち中○や電撃遠距離立ち強○を出せない、といった制約が痛い。利点は、ダッシュ中にも電撃版の基本技を出せることが。

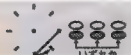
必殺技/ES技

ギガバーン

GC技

GIGA BURN

→ ↓ ↗ + Ⓚ



|    | 攻撃値         | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向                     |
|----|-------------|-------------|------------------------|---------------------------|
| 弱  | 22.18 [5.5] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空<br>(出さずは立、屈になる場合あり) |
| 中  | 24.19 [6.5] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空<br>(出さずは立、屈になる場合あり) |
| 強  | 26.20 [7.5] | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空<br>(出さずは立、屈になる場合あり) |
| ES | 14×3 [4×3]  | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空<br>(出さずは立、屈になる場合あり) |



高跳の跳びヒザ蹴り。攻撃判定が出た瞬間のみ、空中ガード不能になる場合がある。弱中強のちがいは、攻撃値と跳ぶ高さ距離。無敵時間は存在しないものの、弱か中で出せばガードされてもスキが少ない(地上の相手にガードされた場合、相手が先に動ける時間は最大でも60分の6秒)。

ES技にした場合の変化

攻撃が最大3ヒットするようになる。



ES技

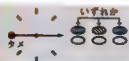


## 必殺技/ES技

## メガフォーリット

MEGA FOREHEAD

タメ+Ⓟ

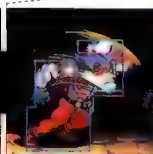
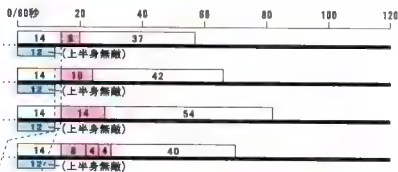


上体を後方へ思いきり引いたあと、前方へ突進しつづ巨大化させた頭を突き出す。上体を引いているあいだは、足元にしか食らい判定がない。弱中強の順で、突進距離と攻撃判定出現時間が伸びる。跳んでいる相手に対しての奇襲効果は高いが、空中ガード

可能なうえ、ガードされた場合のスキの大きさは泣きどころ。

**ES技にした場合の変化** 攻撃が最大で3ヒットするようになる。ただ、空中ガード可能な点は変わらない。

|    | 攻撃値        | ゲージ増加量      | ヒット効果                  | ガード方向 |
|----|------------|-------------|------------------------|-------|
| 弱  | 23 [5]     | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 中  | 25 [6]     | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| 強  | 27 [7]     | 空18/防21/当24 | 吹き飛びダウン                | 立、屈、空 |
| ES | 15×3 [4×3] | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



①上半身無敵終了

①攻撃判定出現

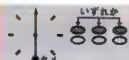
ES技

## 必殺技/ES技

## メガステイク

MEGA STAKE

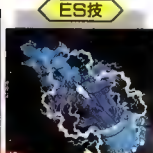
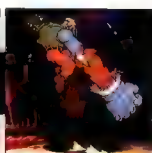
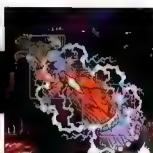
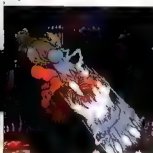
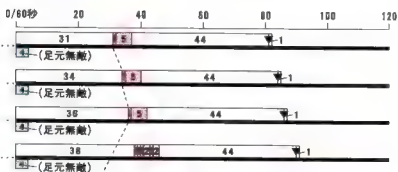
タメ+Ⓟ



前方へ跳び、コブシを巨大化させて地面にたたきつける。コマンド完成から跳び上がるまでのあいだは足元無敵になるほか、攻撃判定が出る60分の1秒前に、追いうち攻撃専用(ダウンした相手にしかヒットしない) 攻撃判定が出現するのが特徴。

**ES技にした場合の変化** 地面にコブシをたたきつけているとき、追いうち専用の攻撃判定 + 通常の攻撃判定 + 追いうち専用の……と、両方の攻撃判定が3回まで交互に出現する。

|    | 攻撃値                                | ゲージ増加量                   | ヒット効果                    | ガード方向 |
|----|------------------------------------|--------------------------|--------------------------|-------|
| 弱  | 26 (追いうち時6)<br>16 (追いうち時6)         | 空22/防27/当32<br>(追いうち時26) | 感電吹き飛びダウン                | 立、空   |
| 中  | 28 (追いうち時8)<br>17 (追いうち時8)         | 空22/防27/当32<br>(追いうち時26) | 感電吹き飛びダウン                | 立、空   |
| 強  | 30 (追いうち時8)<br>18 (追いうち時8)         | 空22/防27/当32<br>(追いうち時26) | 感電吹き飛びダウン                | 立、空   |
| ES | 16×3 (追いうち時6×3)<br>15×3 (追いうち時6×3) | 空0/防0/当0<br>(追いうち時0)     | 感電吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、空   |



①追いうち専用攻撃判定出現

ES技

必殺技/ES技

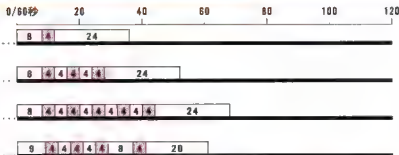
ジャイロクラッシュ

GYRO CRUSH

↓◆←+⊕  
(動作中にレバーで左右移動可能)



|    | 攻撃値                | ゲージ増量                  | ヒット効果                            | ガード方向 |
|----|--------------------|------------------------|----------------------------------|-------|
| 弱  | 20 [5]             | 空12/防14/当17            | のけぞり                             | 立、屈   |
| 中  | 9×3 [2×3]          | 空12/防14+2+2<br>当17+5+5 | のけぞり×3                           | 立、屈   |
| 強  | 10×5 [3×5]         | 空12/防14+2×4<br>当17+5×4 | のけぞり×5                           | 立、屈   |
| ES | 10×3+20<br>[2×3+4] | 空0/防0/当0               | のけぞり×3<br>+吹き飛びダウン<br>(空中ジャンプ可能) | 立、屈   |



両腕を広げて回転する。レバー←要素で左へ、→要素で右へ移動できるほか、腕で相手の飛び道具をカキ消すことが可能(ただし、ES版の飛び道具はスリ抜けてくる)。回転数は弱が1回転、中が2回転、強が3回転。

ES技にした場合の変化

2回転したあと、前方へ踏みこみつつパンチをふる。ES版の飛び道具もカキ消すことができる。



ES技



必殺技

メガショック

MEGA SHOCK

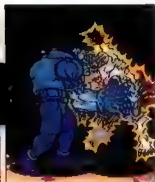
↓◆→+⊗



|  | 攻撃値                    | ゲージ増量   | 投げ間合い |
|--|------------------------|---------|-------|
|  | 4×(3~13)<br>[2×(3~13)] | 空12/当21 | 47ドット |



相手を両手でにぎりしめ、腕を通して何度も電撃を送りこむ。動作中にレバガチャすることで、攻撃回数を増やすことが可能。ただし、相手もレバガチャをすると攻撃回数を減らされてしまう。コマンドがメガスパイクより簡単なことと、相手を手放したあと簡単に追いうち攻撃を当てられるのが利点。ちなみに、ビクトルとサスカッチのコマンド投げは、相手との距離に関係なくコマンド入力すればかならずつかみ動作を行なう。



必殺技

メガスパイク

MEGA SPIKE

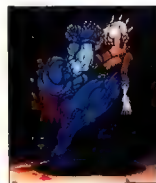
レバー1回転+⊕



|  | 攻撃値         | ゲージ増量   | 投げ間合い |
|--|-------------|---------|-------|
|  | 20+20 [8+8] | 空12/当42 | 47ドット |



この技もコマンド投げなので、コマンドを入力すると距離に関係なくつかみ動作を行なうようになっている。つかんだ相手をヒザ蹴りではるか上空へ吹き飛ばし、つづけて自分もジャンプ、地面に落ちてバウンドした相手を両手のコブシでぐりつけ、再度地面へたたきつける。投げ間合いはかなりせまいが、スペシャルストックゲージを消耗せずにE×必殺技なみのダメージを与えることができる投げ技、という点は見のがせない。



必殺技

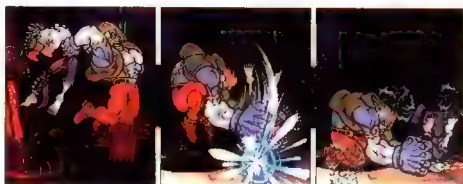
グラビトンナックル  
GRAVITON KNUCKLE

中⑨通常投げor強⑨通常投げで  
相手をつかんだ直後に  
↓タメ+⑨



| 攻撃値    | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|--------|---------|-------|
| 26 [8] | 空12/当12 | 39ドット |

中⑨or強⑨通常投げで相手をつかんだ瞬間から、攻撃動作をはじめまでのあいだにコマンド入力すると、跳び上がって地面にたたきつけるこの技へ変化する。変化させるメリットは、こちらの⑨通常投げに対して相手が投げ受け身コマンドを入力していた場合でも、与えるダメージがまったく変わらない(=投げ受け身を無効にできる)点。そのかわり、投げたあとに追いうち攻撃を当てることはできなくなる。



EX必殺技

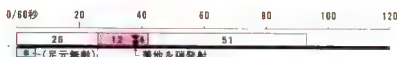
サンダーブレイク  
THUNDER BREAK

↓タメ+⑨+⑨

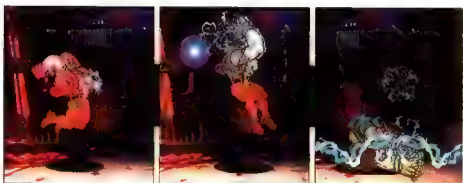


消費ゲージ数.....1

| 攻撃値                               | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向              |
|-----------------------------------|----------|-----------|--------------------|
| プシ 17, 電流 18+18<br>[プシ 4, 電流 8+8] | 空0/防0/当0 | 感電吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(コプシは立、屈) |



前方へジャンプしたあと、両手のコプシをあわせてふり下ろし、地をほう電流を前後へはなつ。コプシは空中ガード不能で、ジャンプ途中から攻撃判定を持つため、一応、対空技として機能する。地面にふり下ろした瞬間のコプシを相手に重ねると、コプシ+電流2本の全ダメージを与えることが可能(相手が食らえば、ちゃんと「3HIT」の表示も出る)。余談だが、電流で相手の撃った飛び道具を力き消すこともできる。



(↑)攻撃判定出現

EX必殺技

ゲルデンハイム3  
GERDENHEIM THREE

レバー2回転+⑨+⑨



消費ゲージ数.....3

| 攻撃値          | ゲージ増加量 | 投げ間合い |
|--------------|--------|-------|
| 7×6+12 [2×7] | 空0/当0  | 63ドット |



相手との距離に関係なく、コマンドを入力すればつかみ動作(尻を突き出す)を行なうことが可能。とらえることに成功したら、相手を囲むようなかたちでゲルデンハイム博士とエミリーの霊体が出現、6発の電撃をあげたあと横に1回転して相手をほうり投げる。投げ間合いが比較的広く、与えるダメージも大きい。ただし、投げたあとかならず挑発動作を行なうため、追いうち攻撃を当てることはできない。



# 感電の部屋

ゲーム筐体内の帯電部分にふれたり、強力なスタンガンを食べらうと、肉体は動かなくなるけど骨は見えません。骨が見えるほどの電流をあびたら、肉体は黒コゲですな。ああ怖い。

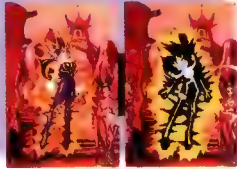
ジェダ



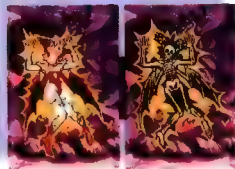
バレッタ



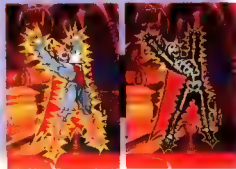
キュービー



リリス



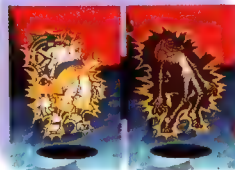
デミトリ



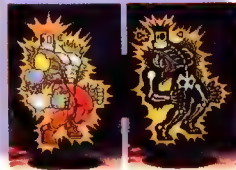
モリガン



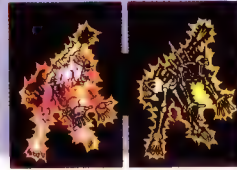
アナカリス



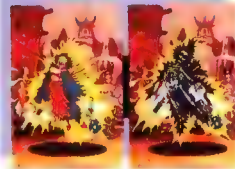
ビクトル



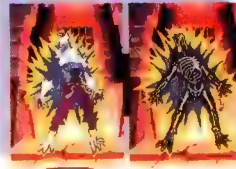
ザベル



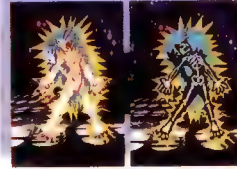
レイレイ



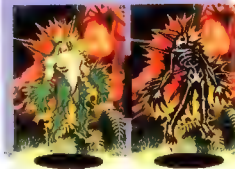
ガロン



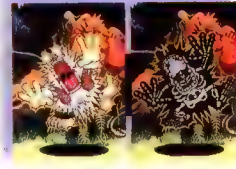
フェリシア



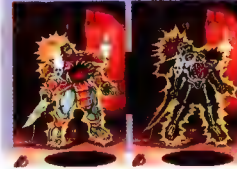
オルバス



サスカッチ



ビシャモン



# VICTOR ENDING

同じ人造人間であるエミリーを甦らせるため、すべてのエネルギーを使い果たしたビクトル。彼がふたたび立ち上がる日は、果たしてやってくるのだろうか？



やしきに戻ったビクトル。  
動かなくなつて久しいエミリーを見つめ、さびしさをもてあます。

ビクトルはベッドの前でかんがえる。  
1カ月後、あるこたえにたどりつく。



「……ビクトル……ビクトル……？」



原動力である電気を完全に使い果たし、動かなくなったビクトル。しかしその表情はおだやかだった。

「……はかせが おれ つくったとき おれ カミナリで  
うごいた。おれ カミナリより でんきつよい。おれ  
じぶんで カミナリ おこす。エミリー うごくなら  
おれ でんき いらない」



「そしたら おれ……  
しあわせ。めをさませ  
……エミリー……!!」

*Dr... It was lightning that made me work... Why  
can't it make Emily work too? ...The lightning is  
not powerful enough...? I can generate more  
electricity than lightning. If I can sacrifice  
myself for Emily, I'll do it. It will make me happy  
knowing that she is alive! Wake up... Emily...!!  
...Victor... Victor...?*

*Having used up all his energy to save her, Victor  
is silent. But at least, he appears to be happy...*

1-9

ザベル=ザロック

ZABEL=ZAROCK





## 【キャラクター特性】

超柔軟な肉体がくり出す攻撃のリーチは、ほかのキャラを圧倒する。空中ダッシュや空中から降下していく技による奇襲能力も高い。身につけた金属が凶器へと変形したり、相棒ル・マルタを意外な方法で使ったりするのも見のがせない。

## 地獄のメインイベントー

虚をついてオゾムを倒し魔界の帝王の座を奪う計画は、魔界獣ル・マルタによってすべてオゾムにつつぬけだった。

しかし予想外の事件が起こった。帝王オゾムが突然消滅したのだ。

オゾムの居城ドーマの館が、暗黒の空間に切り取られ、凶々しい「魔次元」への入口へと姿を変えていた。闇の奥に新たな敵の存在を感知するザベル。

「おもしろェ！ オゾムよりよっぽど殺りがいのありそうな相手だぜェ!!」

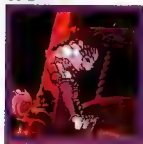
もとの主を失ったル・マルタをしがたえ、自称「帝王」がギターをかき鳴らす。

殺戮ライブのはじまりを告げる歓喜のフレーズが「魔次元」にこだました。

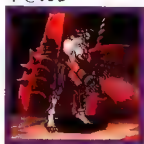


本名 ザベル=ザロック  
生年 1889年  
出身 オーストラリア  
身長 180cm  
体重 39kg

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎同時押しカラー



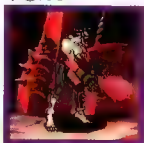
◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかれ時

①乱入され時

①時間切れ負け

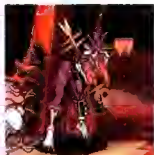
## SECRET

## この娘にラブラブ

恋をするのに年齢は関係ないというのが、まさか死んでまで恋する人間がいるとはオドロキだ。ザベルは「死体」という共通点に親しみを感じたのか、レイレイにソッコン。ザベルの相棒であるル・マルタに至っては、なんとバレッタにラブラブのご様子。

そのホレっぷりは登場ポーズにとどまらず、挑発でも確認できる。相手がレイレイのときは高確率でザベルが目ボレポーズになるし、VSバレッタでも、たまにル・マルタがザベルの前にしゃしゃり出て歓喜（・P.163）。直後にル・マルタを蹴ってあきれけるザベルも、いい味出している。

VSレイレイ・登場時



◀ 最初のボネバートをつらぬかれて全身シビれまくり

VSバレッタ・登場時



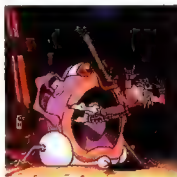
◀ バレッタの持つ悪態は魂にル・マルタはメロメロ

## 生前の姿

ザベルが生きているときの姿にもどる勝利ポーズは2種類ある。中◎押しによる「ギター弾き」と、弱◎押しによる「指先から血」がそうだ。なお、対CPUジェダ戦勝利時は、かならず「指先から血」のポーズとなる。

## ぶっ飛びザベル

パーフェクト勝利時は、弱◎で見られる「ル・マルタをバックにギター弾き」ポーズが変化。ル・マルタの高音量にザベルが吹っ飛ばされてしまう。



◀ アンプの音量を上げるとザベルとギターが吹き飛ばし、音割れしているあたりも芸が細かい

## 16分の1でアフロヘアー

ダークフォース発動時と、中◎押しで見られる勝利ポーズ（ヘビメタ衣装姿）のとき、16分の1の確率でザベルの髪型がアフロヘアーになる。



◀ ダークフォース発動時、リリスのグルーミーパーバットシヨウで壇上に立つたときも見られる

## マイ、ダーリン!

レイレイが相手のとき、ESデスフリーズをヒットさせると、ル・マルタの高音量でザベルが相手めがけて吹き飛んでいくとき、セリフが入る。



◀ ESデスフリーズを食らうて気絶中のレイレイに「マイダーリン」と言っで飛びかかる

## KNOWLEDGE

## 【不死といけにえ】

死体が墓から甦り、その腐った身体で人々を襲い仲間を増やす……。映画「ゾンビ」で有名になった死体集団は観た者に言い知れぬ恐怖を与えた。しかし、このゾンビ像は映画のなかで作られたもので、本来のゾンビはブドゥー教における「使い魔」であった。ブドゥー教の司祭たちは、いわゆる「ゴーレム」を作成するのと同じ要領でゾンビを作り、自分たちの生活における単純な作業や労働に従事させたという。なお、ゾンビという名称は「蛇の精霊」のことを意味しているのだが、映画におけるゾンビの生命力は、蛇をはるかにしのいでいる。

ゾンビは基本的に死なないため、不死体＝アンデッドに属する。しかしその能力は、いわゆる「ヴァンパイア」や、魔術師が自らの魔力によって能力を維持しながら不死体となった「リッチ」などには遠くおよばない。同じアンデッドでも、しょせんゾンビは意志を持たないあやつり人形にすぎないのだ。それを思えば、知能をそのままに魔力を得たザベルは、これら高等不死体に匹敵すると言えなくもない。

スケープゴートとは「犠牲、身代わり」という意味だが、これはその昔、神への捧けもの、すなわち生け贄として羊（ゴート）を献上していたことに由来する。生前、ザベルはオゾムとの契約にしたがい、ライブの観客を生け贄として捧げた。悪魔や神といった霊的高位体との契約には、「聖・生・精・性」と呼ばれる、人間の根源を形成するエネルギーが不可欠なのだろう。

## 勝利ポーズ

弱◎



▲ ギターを回転させたあと、カキ鳴らす

中◎



▲ ギターをかまえて低音をひびかせる

強◎



▲ 跳んでギターをうならせ、ヒザをつく

弱◎



▲ 髪をなびかせ指から血を流したらせる

中◎



▲ 全身から発する電撃が凶悪な姿を形成

強◎



▲ 相棒が飛び出して「It's Rock!」

## 弱パンチ

## 中パンチ

## 強パンチ

立ち

## マッドフェイス

4 3 10



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## マッドチョップ

5 3 19



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ボーンソード

6 2 5 9 24



攻撃値▶19+13 [3+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

立ち(レバー)

## マッドビック

5 4 18



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## マッドカッター

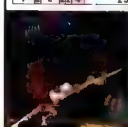
6 5 20



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## トキシックボーン

7 2 6 2 4 25



攻撃値▶  
7+9+11 [3+4+5]  
ゲージ増加量▶  
空6/防9+3/当12+6+6  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## マッドニードル

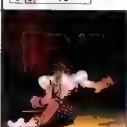
4 3 7



攻撃値▶7 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## マッドナイフ

5 3 18



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ボーントラップ

9 5 26

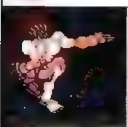


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ジャンプ

## マッドスティック

4 6 1



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## マッドスタッフ

4 6 6



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ボーンライデント

6 4 8



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ジャンプ(レバー要素)

## マッドダガー

4 6 3



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## マッドブローバ

4 6 6



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ボーンハルバード

6 4 6



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
...../防-空/1秒

25 ダッシュ中不可

●動作中に使える技.....  
基本技(しゃがみ)、地上  
必殺技&E X必殺技  
●ダッシュ継続(※要素).....X  
●ダッシュ中断(※要素).....○  
基本技を出すとき動作  
作終了までスベる。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
...../防-空/1秒

25 ダッシュ中不可

●動作中に使える技.....  
基本技(しゃがみ)、地上  
必殺技&E X必殺技  
●ダッシュ継続(※要素).....X  
●ダッシュ中断(※要素).....○  
性能は、前方ダッ  
シュと同じ。

## しゃがみ移動

★OF★



★なら前方、★な  
ら後方へ、しゃが  
んだまま歩いてい  
く。  
歩行ポーズは、前  
方ダッシュや後方ダ  
ッシュと変わらない。

## 弱キック

### ヘルアングル

4 3 9



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中キック

### ヘルマスコ

6 9 19



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強キック

### ヘルバズー

9 8 10 21

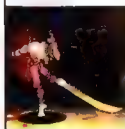


攻撃値▶9×2 [3×2]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

立ち

### ヘルエッジ

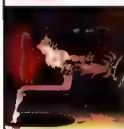
6 9 12



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ヘルシャウト

8 9 21



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ヘルチェーンソー

14 18 23



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

立ち(レバー)

### ヘルスリップ

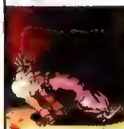
4 9 8



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### ヘルウォーク

6 4 20



攻撃値▶15 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### ヘルグライダー

7 10 21



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

### ヘルビート

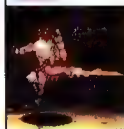
3 6 4



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ヘルスピア

4 6 4



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ヘルブレイナー

6 14



攻撃値▶8×3 [3×3]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、空

ジャンプ

### ラウドネススクリュー

8 (可変) ▼



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈、空

### ラウドネススクリュー

8 (可変) ▼



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈、空

### ラウドネススクリュー

8 (可変) ▼

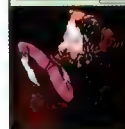


攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈、空

ジャンプ(レバー)要素

空中前方ダッシュ ※基本技を出せる時間帯  
.....5/60秒〜着地直前  
(可変) ▼-1/ダッシュ中断可能

空中で▶▶



●動作中に出来る技.....基本技(ジャンプ&ジャンプ要素)、空中必殺技&EX必殺技  
●ダッシュ継続(要素).....◯  
●ダッシュ中断(要素).....◯  
空中ダッシュ中にした基本技を、必殺技キャンセルすることができる。

空中後方ダッシュ ※基本技を出せる時間帯  
.....5/60秒〜着地直前  
(可変) ▼-1/ダッシュ中断可能

空中で◀◀



●動作中に出来る技.....基本技(ジャンプ&ジャンプ要素)、空中必殺技&EX必殺技  
●ダッシュ継続(要素).....◯  
●ダッシュ中断(要素).....◯  
性能は前方ダッシュと同じで、動作中に技を出すと、放物線軌道を描いて落ちる。



## 通常投げ

## デッドリーカタバト

相手の近くで  
●or●+  
中●or強●

攻撃値▶27 [9]  
ゲージ増加量▶0  
投げ間合い▶36ドット  
ガード方向▶  
垂直投げ

両足で蹴り飛ばす。追いうち攻撃を当てることも可能。サベルの通常投げはゲージ増加量がゼロのかわりに、投げ間合いが広め。

## 空中投げ

## エアカストロフ

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中●or強●

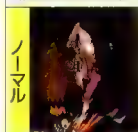
攻撃値▶22 [7]  
ゲージ増加量▶0  
投げ間合い▶  
高さ 60ドット  
距離 30ドット  
ガード方向▶  
垂直投げ

かついた相手を遠くへほうり投げる。落地したあと相手が地面に落ちる直前に追いうち攻撃を出せば、簡単に当てることができる。

## 追いうち攻撃

## スカルジャベリン

相手ダウンor転倒時に●要素+●or●



攻撃値▶  
ゲージ増加量▶  
ガード方向▶

相手を捕捉して飛んでいったのち、踏みつけ攻撃。ES版は踏みつけ回数が倍増する。ダメージ量、ゲージ増加量ともに少なめ。

## デスフレーズ

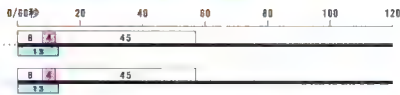
## GC技/ES技

## DEATH PHRASE

●●●●●+●



|      | 攻撃値        | ゲージ増加量   | ヒット効果            | ガード方向 |
|------|------------|----------|------------------|-------|
| ノーマル | 12 [5]     | 空0/防4/当9 | 吹き飛びダウン          | 立、屈   |
| ES   | 13+9 [5+4] | 空0/防0/当0 | 気絶+感電<br>吹き飛びダウン | 立、屈   |



ギターを取り出して弾く。ギターを弾いたときに発する“音波”ではなく、弾く前の“ギター本体”で攻撃しているため、攻撃範囲はせまい。

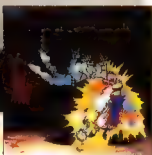
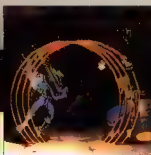
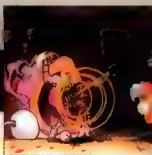
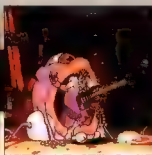
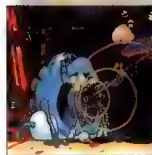
## ES技にした場合の変化

ヒットしたらル・マルタ（アンプに変身中）に音量を上げさせたのち、再度ギターを弾く。すると、発生した音圧でサベルが吹っ飛び、気絶中の相手に衝突する。



①攻撃判定出現

## ES技



## 必殺技

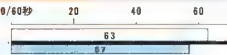
## ヘルズゲート

## HELL'S GATE

●●●●●+●



|   | 攻撃値 | ゲージ増加量 | ヒット効果 | ガード方向 |
|---|-----|--------|-------|-------|
| — | —   | 12     | —     | —     |



ル・マルタにのみこまれたのち、指定した地点（弱で出した場合は画面左、中なら画面中央、強だと画面右）に吐き出される移動技。技の動作開始から吐き出された直後まで全身無敵になるので、利用価値は高い。





## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## イービルスクリーム

EVIL SCREAM

⇒⇐+PP



| 攻撃値                                | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向 |
|------------------------------------|----------|-----------|-------|
| 普: 8. ヒット後: 66<br>[普: 3. ヒット後: 12] | 空0/防0/当0 | 感電吹き飛びダウン | 立、屈   |

0/60秒 20 40 60 80 100 120

腕の骨を前方へのばし、地上の相手にヒットしたら、引っぱりこんだあと手刀アッパーでトドメ。骨にはケズリ能力がなく、空中の相手に当てても吹き飛ぶだけでダウンしない。ガードされた場合、相手のほうが早く（最長で60分の14秒）行動可能になってしまうので、中の基本技にキャンセルをかけて出すなど、確実に地上の相手にヒットする状況でのみ使うのが安全。なお、地上ヒットなら追いうち攻撃を当てることができる。



①攻撃判定出現

## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## デスボルテージ

DEATH VOLTAGE

⇒⇐⇓⇑+⊗⊗  
(空中でも使用可能)

|    | 攻撃値     | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向 |
|----|---------|----------|-----------|-------|
| 地上 | 43 [15] | 空0/防0/当0 | 感電吹き飛びダウン | 立、屈、空 |
| 空中 | 43 [15] | 空0/防0/当0 | 感電吹き飛びダウン | 立、屈、空 |

0/60秒 20 40 60 80 100 120

電撃をともない高速で飛んでいく、強化版デスハリケーン。飛行軌道は強・デスハリケーンと共通だが、飛行速度はデスボルテージのほうが上になっている。攻撃判定の出現が早く、単体でも連続技用としても使っていけるかわりに、ガードされた場合のスキは大きい。前作までと比較すると、攻撃判定がかなり小さくなっており、相手の頭上を通過するように出してガード方向を左右逆にさせる（＝めくる）ことはむずかしくなった。



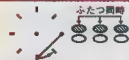
## EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

## ヘルダンク

HELL DUNK

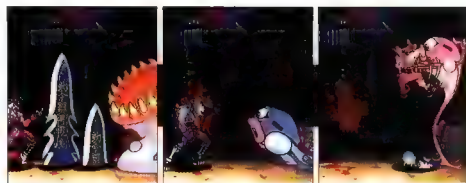
⇒⇓⇑+PP



| 攻撃値     | ゲージ増加量   | 投げ間合い              |
|---------|----------|--------------------|
| 41 [10] | 空0/防0/当0 | ル・マルタ出現位置から左右33ドット |

0/60秒 20 40 60 80 100 120

ル・マルタを相手の足元から呼び出し、食いつかせる。相手を食うことに成功したら、ル・マルタはバスケットのゴールに変形、ボールと化した相手を、ザベルがダンクシュートする。前作では地上に低空にいる相手を食べたが、本作では空中にいる相手はもちろんのこと、ジャンプの予備動作中（跳ぼうとしている状態）の相手も食べなくなり、大幅に性能ダウンした。そのぶん、相手に与えるダメージは大きくなっている。

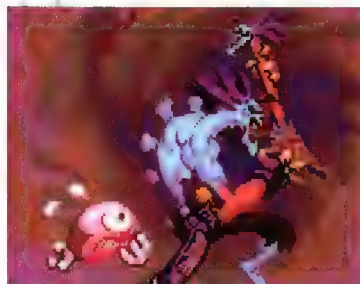


# ZABEL ENDING

あふれ出したジェダの魔力がQ種ハイパーザベルに変身！ と、思いきや流れこむパワーを制御しきれず、あえなく失敗。あいかわらず憎めないキャラクターだ。



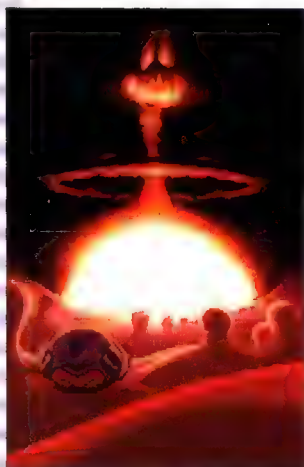
「見る、ル・マルタ！ ジェダの魔力があふれ出したぜ！  
ギハヒヤヒヤ！ 全部俺サマがいただきだアア!!」



「うおおおおおっ、力がみなぎってきたぜエ!! Q  
ウ〜〜種ウ〜〜ハイバア〜ザ〜〜ベ〜〜……」



[!?!]



チュドオオ ソ……



「チツ！ しくじったぜエ!!」

*Look Marta! Jedah's power has been unleashed! It's awesome ! Gya hya hya hya! I'm gonna take all of it!! Uwoooooh. I can feel the power, dude! Boooooooooom... Damn! I got greedy again!*

10

レイレイ

LEI-LEI



## 霊幻姉妹ふたたび

とある国に住む、ある仲のいい双子の姉妹。2人は16歳の誕生日の夜に同じ夢を見る。翌朝、不思議な力がみなぎるのを感じ、顔を見合わせる。さらにその夜のこと。2人は今度は悪夢にうなされ、意識不明状態におちいる。

あっと言う間に彼女らの意識は見知らぬ空間へと飛ばされる。

気づくと彼女らは奇妙な衣装を身につけていた。

2人は徐々に、意識に刻まれた前世の能力……

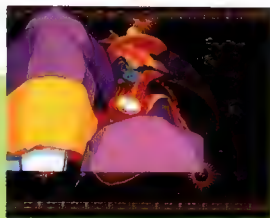
「異形転身の術」によって得たパワーをとりもどしていく。

この世界からもどるには、姉妹が力をあわせねばならない。そう悟った2人は、自分たちの能力にとまどいながらも魔物のうごめく闇のなかを進む。



### 【キャラクター特性】

巨大なカギ爪や、衣服の裏に隠された無数の武器で、広範囲への攻撃が可能。ただし、技ごとに使う状況が限定されるため、使いわけが重要だ。全身無敵になる前方ダッシュや、空中ダッシュからの連続技は、一発逆転の可能性を秘める。



本名 レイレイ（涙泪）  
 生年 1730年  
 出身 中国  
 身長 155cm  
 体重 43kg  
 ヌサイズ B83・W59・H86

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



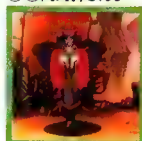
中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

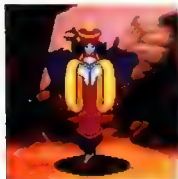
①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

### 「また乱入してねっ」

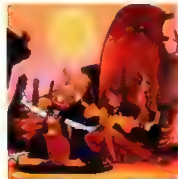
レイレイを使って、対2P戦で2連勝以上すると、それ以降、対2P戦にかぎり中㊦ (or 弱㊦) の勝利ポーズ中のセリフ「再見 (ツアイシェン)」が「また乱入してねっ」に変わる。



「また乱入してねっ」

### たま〜にする「謝謝」

中㊦の勝利ポーズは、リンリンが人間の姿にもどり、ふたりでポーズをとるというものだが、そのとき同時に言うのは「謝謝 (シェイシェイ)」が258分の1の確率で少しズレてしまう。



「謝謝」



「謝謝」

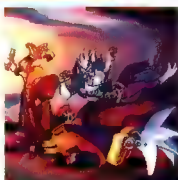
## GRAPHIC

### リンリンとレイレイ

「いよレイレイ」のかけ声とともに、おふダへと変身して、レイレイの制御をつかさどる、姉のリンリン。外見こそまったくちがうふたりだが、その闘いぶりを見るかぎり、思はピッタリ合っているようだ。



「いよレイレイ」



「いよレイレイ」

### いろいろ持ってます

凶器のバラエティ度ではほかの追随をゆるさない(?)レイレイ。暗器として投げるハンマーや岩にはじまり、相手の頭上に落とす分銅など、痛そうなものばかりズラリとそろっている。

### 分銅



### ナイフ



## KNOWLEDGE

### 【チャイニーズ】

紀元前からの古い歴史を持ち、さまざまな文化の発祥の地とされながらも現在はその大きなゆえの人口爆発に悩まされている国——中国。世界において、もっとも多国家で通用する言語は英語であり、それを疑問に思う人は皆無だろうが、使用人口のもっとも多い言語が中国語であることを、意外に感じる人は多いだろう。

日本に流入してきた外国文化においても、中国の影響力は特別大きい。歴史の古い稲作農業でさえ、中国方面からもたらされた文化であり、現在こうして読み書きしている漢字にしても、その原型は中国にあるのはまちがいない。食文化でも、ラーメン、チャーハン、エビチリソース……と、すっかり日本の一部と化している。日本人の生活にとけこんでいる「中国」は意外に多いのだ。

中国のつく4字の単語というと「中国料理」がその代表格だが、「中国拳法」というのも忘れてはならない。その実戦的戦闘体系は多岐にわたり、現在も多く流派が存在する、立派な中国文化だ。日本で健康体操として親しむ人が多い「太極拳」も、その根底はもっと実戦的であり、格闘としての要素もかなり強いと言われている。

また、「暗器」とは隠し武器の総称で、これらの使いかたは拳法や剣術とともに学ばれたらしい。日本で銭投げの名人と言えば銭形平次が有名だが、暗器の達人は、数メートル離れたリングに一瞬で硬貨を突き刺したという。

## 勝利ポーズ

### 弱㊦ (強㊦)



▲3本のナイフを機用じゃグラー

### 中㊦



▲正面で手をそろえ、あいさつするように「再見」

### 強㊦



▲服のソデから、隠した凶器がごっそり落ちる

### 弱㊦



▲中㊦と同じ「再見」だが、首を少ししかげる

### 中㊦



▲リンリンが人にもどり、ふたりでそろって「謝謝」

# 弱パンチ

# 中パンチ

# 強パンチ

近距離立ち

## 隠剣(インケン)

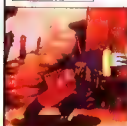
4 3 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 襲爪(シュウソウ)

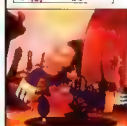
5 3 18



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 先斬刀(マギト)

6 3 23



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## 尖剣(センケン)

4 3 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 襲爪(シュウソウ)

5 3 18



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 切離鋸(キリコ)

10 4 4 4 24



攻撃値▶6x3 [2x3]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞりx3  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## 刃刈(シンカ)

4 3 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 鉄牙(テツガ)

6 6 22



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 車怒流(シャドル)

8 14 21



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

垂直ジャンプ

## 飛爪(ヒソウ)

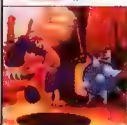
4 3 3



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 空鉄(クウテツ)

6 10 7



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 車刀乱(シャトラン)

9 2 2 2 11



攻撃値▶7x3 [3x3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当12  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞりx3  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## 飛爪(ヒソウ)

4 3 3



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 空鉄(クウテツ)

6 10 7



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 車刀乱(シャトラン)

9 2 2 2 11

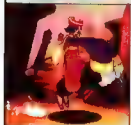


攻撃値▶7x3 [3x3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当12  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞりx3  
ガード方向▶立、空

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
……0/60~41/60秒  
※ダッシュ距離は7769ft

7 16(全無敵) 8 8



●動作中に出せる技……基本技(立ち&しゃがみ)、●+中P、●+強P、地上必殺技E×必殺技  
●ダッシュ継続(●要素)……○  
●ダッシュ中断(●要素)……×  
ダッシュを継続した場合、★マークから60分の0秒へもどる(ループする)。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
……5/60~27/60秒

27(ダッシュ中不可) 9



●動作中に出せる技……基本技(立ち&しゃがみ)、地上必殺技E×必殺技  
●ダッシュ継続(●要素)……×  
●ダッシュ中断(●要素)……○  
ダッシュ中に基本技(立ち、しゃがみ問わず)を出すと、スベリつつ攻撃する。

# 弱キック

## 刺脚(シキヤク)

4 3 11



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 中キック

## 破脚(ハキヤク)

10 6 31

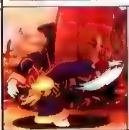


攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

# 強キック

## 斜断軀(シャダング)

7 4 26



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 刺脚(シキヤク)

4 3 11



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 破脚(ハキヤク)

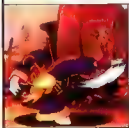
10 6 31



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 斜断軀(シャダング)

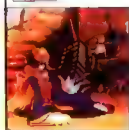
7 4 26



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 小足(コク)

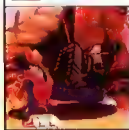
4 3 7



攻撃値▶7 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## 這足(ハク)

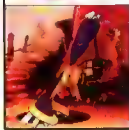
5 3 17



攻撃値▶15 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## 双天覇(ソウテンハ)

10 6 38



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶交差型/ガウ  
ガード方向▶立、屈

## 飛蹴(ヒシュウ)

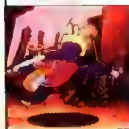
4 4 4



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 空蹴(クウシュウ)

8 4 13



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 舞蹴(ブシュウ)

7 4 13



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 飛蹴(ヒシュウ)

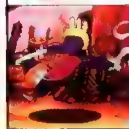
4 4 4



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 空蹴(クウシュウ)

8 4 13



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 舞蹴(ブシュウ)

7 4 13



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 空中前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

空中で▶▶

10 26 ダッシュ可能 (可変) ▼



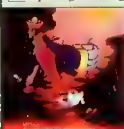
- 動作中に出来る技……基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(●要素)……×
  - ダッシュ中断(●要素)……◯
- 基本技のみ使用可能。動作中に技を出すと、放物線軌道を描きつつ落下する。

## 空中後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

空中で◀◀

10 26 ダッシュ可能 (可変) ▼



- 動作中に出来る技……基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(●要素)……×
  - ダッシュ中断(●要素)……◯
- 後方へ向いて走っていくため、動作中に技を出すと、後方へ向かって攻撃する。

近距離立ち

遠距離立ち

しやがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

## ダークフォース

## 大暴走：離猛魂（りもうこん）

## 同じ強さの◎◎同時

|    |          |        |
|----|----------|--------|
| 67 | 行動可能(可変) | 32~149 |
|----|----------|--------|

お札=リンリンが一時的に分離する。発動中は完全スーパーアーマー状態（ガードができなくなるかわりに、投げられ判定がなく、攻撃を受けてものけぞらない）。ただし、基本技がすべて専用のもになり、そのほかの技やダッシュは使用不能となる。

▲解除時のメキは、リンリンから遠いほど大きくなる

## 弱

## 中

## 強

立ち(◎)

## 先斬刀（まざと）

3 12

攻撃値▶16 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 切離鋸（きりこ）

10 4 4 4 25

攻撃値▶7×3 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

## 怒牙（どが）

9 9 16

攻撃値▶23, 18, 11 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

立ち(◎)

## 点脚（てんきゃく）

5 8 12

攻撃値▶11 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 刺脚（しきゃく）

8 8 12

攻撃値▶17 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

## 斜断髑（しゃだんく）

7 4 27

攻撃値▶21 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ(◎◎)

## 車怒流（しゃどる）

8 8 21

攻撃値▶16 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

## 車怒流（しゃどる）

8 8 21

攻撃値▶16 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

## 車怒流（しゃどる）

8 14 21

攻撃値▶16 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

ジャンプ(◎◎)

## 車刀乱（しゃとらん）

7 222223 19

※3ヒットで攻撃判定消滅

攻撃値▶7×3 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、空

## 車刀乱（しゃとらん）

7 222223 19

※3ヒットで攻撃判定消滅

攻撃値▶7×3 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、空

## 車刀乱（しゃとらん）

7 222223 19

※3ヒットで攻撃判定消滅

攻撃値▶7×3 [0]  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、空

## 特殊技

## 乱鉄（らんてつ）

5 4 25

➡+中◎

攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

トゲのついた鉄球を突き出す。リーチは長いが攻撃判定の出現時間が短く、鉄球を回転させているときにはすでに攻撃能力がない。

## 特殊技

## 壊容牙（えどが）

10 15 25

➡+強◎

攻撃値▶  
22, 17, 10 [8, 6, 3]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ツメを足元からふり上げる。攻撃値は出ぎわがもっとも高く、伸ばす過程で低下。対空技として使うには動作の遅さが欠点となる。

## 通常投げ

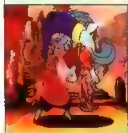
放置 (ほうりい)

相手の近くで  
●or●+中or強  
強or中or強or強

## 空中投げ

放天 (ほうてん)

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中or強



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶9  
投げ間合い▶34ドット  
レバー入力方向▶○  
相手投げ▶

相手を上空へほうり投げる。●と●、どちらも同じ投げ技になるのが特徴。遠いうち攻撃は、相手の落下を待ってから出すといい。



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶9  
投げ間合い▶高き: 59ドット  
距離: 32ドット  
レバー入力方向▶○  
相手投げ▶レバーと  
老方に慣れ

相手の背中に乗り、ツマ先から刃を突き出して落下する。レバーの入力方向と、投げたあとと相手が倒れる方向が逆である点に注意。

## 追いうち攻撃

斬破 (ざんぱ)

28 7 1

相手ダウンor転倒時に●要素+●or●



ES



攻撃値▶  
ノーマル: 2x4 [2x4]  
ES: 2x8 [2x8]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル: 空/当11+5x3  
ES: 空/当0

前方へ跳んでいき、手のツメと足の刃をかまえて落下、ヒットしたら相手の上で回転する。ES版にすると、ヒット数が倍増する。

## 必殺技/ES技

GC技

## 旋風舞

せんふうぶ

●●●+● (連打)  
(攻撃中に●で中断/空中でも使用可能)



|    | 攻撃値                | ゲージ増加量                           | ヒット効果             | ガード方向 |
|----|--------------------|----------------------------------|-------------------|-------|
| 弱  | 1発につき5<br>[1発につき2] | 空18/<br>防18+1発につき3<br>当18+1発につき6 | のけぞり<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |
| 中  | 1発につき5<br>[1発につき2] | 空18/<br>防18+1発につき3<br>当18+1発につき6 | のけぞり<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |
| 強  | 1発につき5<br>[1発につき2] | 空18/<br>防18+1発につき3<br>当18+1発につき6 | のけぞり<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |
| ES | 1発につき5<br>[1発につき2] | 空0/防0/当0                         | のけぞり<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



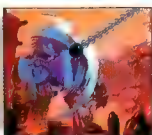
空中にチェーンを引っかけ、振り子運動しながら振りまわす腕で攻撃。攻撃中に●連打で腕の回転速度が上がり(攻撃判定の出現ベースが高速度=ヒット数増加)、1往復するか●を押すとチェーンを切って降下する。降下中に攻撃やガードが可能。弱中強の順で、振り子運動の幅が広くなる。

## ES技にした場合の変化

中と同じ動作で2往復する。



ES技

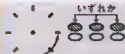


## 必殺技/ES技

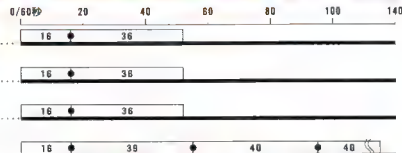
## 暗器砲

あんきほう

●●●+●



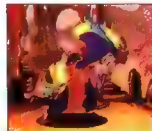
|    | 攻撃値                 | ゲージ増加量      | ヒット効果                      | ガード方向 |
|----|---------------------|-------------|----------------------------|-------|
| 弱  | 13 [4]              | 空12/防16/当21 | のけぞりor吹き飛び<br>ダウン(8秒)/8秒気絶 | 立、屈、空 |
| 中  | 13 [4]              | 空12/防16/当21 | のけぞりor吹き飛び<br>ダウン(8秒)/8秒気絶 | 立、屈、空 |
| 強  | 13 [4]              | 空12/防16/当21 | のけぞりor吹き飛び<br>ダウン(8秒)/8秒気絶 | 立、空   |
| ES | 1発につき18<br>[1発につき6] | 空0/防0/当0    | のけぞり                       | 屈     |



隠し持った武器(暗器)を、弱は前へ、中は斜め上へ、強は上へ向けて投げる。強で投げたときのみ、落ちてくる暗器はしゃがみガード不能。暗器のなかには気絶暗器というものがあり、それを食らった相手はダウンしたあと1秒間気絶する。暗器の出る順番は、超情報局(・P.317)を参照。

## ES技にした場合の変化

鉄球を1個ずつ、合計3個転がす。



ES技



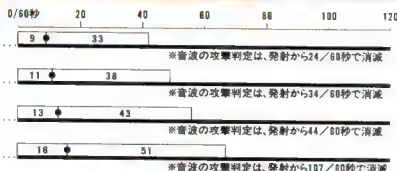
## 必殺技/ES技

返響器  
へんきようき

↓●●●+●  
 (空中でも使用可能)



|    | 攻撃値       | ゲージ増加量      | ヒット効果               | ガード方向 |
|----|-----------|-------------|---------------------|-------|
| 弱  | 17 [7]    | 空12/防19/当27 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 中  | 17 [7]    | 空12/防19/当27 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 強  | 17 [7]    | 空12/防19/当27 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| ES | 9×3 [3×3] | 空0/防0/当0    | のけぞり×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



ドラを鳴らし、前方へ音波を放つ。音波は、相手の「押し合い判定を持つ飛び道具」を(たとえディオ=セーガでも)前方へ跳ね返せる。ただし絡め魂はカキ消し、フィニッシングシャワーと返響器、ESキャットスパイクはスリ抜けてしまう。弱中強の順で、音波の出現時間が長くなる。

## ES技にした場合の変化

長時間消えない音波を放つ。

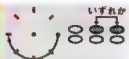


ES技

## 必殺技

放天撃  
ほうてんげき

相手の近くで  
 ↓●●●●●+中●or強●



|  | 攻撃値       | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|--|-----------|---------|-------|
|  | 4×8 [2×8] | 空12/当21 | 38ドット |



相手を真上へほうり投げたのち、背中を地面につけてコマのように回転、落ちてきた相手を切りきざむ。ES版は存在しない。ヒット数は表示されるが、コンボ修正の影響を受けないので、数値どおりのダメージを与えることができる(ただしそのうちの半分は回復可能)。つかみ動作中につきみ判定が2回出現するが、利用価値はとくにならないだろう。投げたあとに追いうち攻撃が当たるかどうかは、相手の起き上がり動作しだい。



## EX必殺技

消費ゲージ数……1

天雷破  
てんらいは

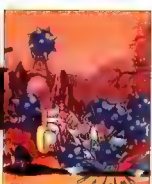
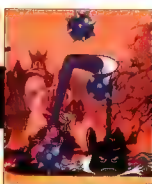
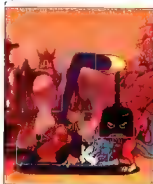
弱○、強○、中●、中●、↑



| 攻撃値                                                    | ゲージ増加量   | ヒット効果                                   | ガード方向              |
|--------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------|--------------------|
| 分銅: 23. 地震 4. 鉄球: 1発につき25<br>(分銅: 8. 地震 2. 鉄球: 1発につき2) | 空0/防0/当0 | 分銅: のけぞり<br>地震: 転倒、鉄球: ダウン<br>(空中コンボ可能) | 立<br>(地震、鉄球は立、屈、空) |



ソデから分銅を落として地震を起こし、上空から鉄球を8個降らせる。地上で分銅を食らった相手は、地震も食らって転倒し、鉄球に追撃される(鉄球には追いうち攻撃としての能力もあるので、倒れている相手にもヒットする)。鉄球が何発当たるかは、地面に落ちた鉄球がどうバウンドするかで変化する。ただし、距離が離れていると鉄球が当たらず、相手に起き上がられてしまう可能性が高い。



①分銅の攻撃判定出現

EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

中華弾

ちゅうかだん

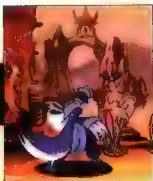
←←→→→+PP



| 攻撃値     | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向 |
|---------|----------|-----------|-------|
| 38 [16] | 空0/防0/当0 | 燃焼吹き飛びダウン | 立、屈、空 |



10秒後に爆発する黒い時限爆弾を投げる（8分の1の確率で、6秒後に爆発する赤い時限爆弾が出ることもある）。爆発にまきこまれると、たとえ爆弾を投げた本人でも、ダメージを受けてしまう。カウントダウン中なら、攻撃を当てて押すことが可能。余談だが、爆発をガードしたとき、爆弾が目の前にあった場合は後方へ、背中側にあった場合は前方へ、反動がかかって押される（なお、爆弾が背中側にあってもガード方向は変わらない）。



EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

地霊刀

ちれいとう

←←→→→+KK

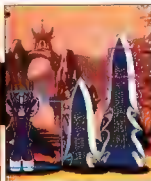


| 攻撃値                  | ゲージ増加量   | ヒット効果                | ガード方向 |
|----------------------|----------|----------------------|-------|
| [1発につき8]<br>[1発につき2] | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



※ 剣の攻撃判定出現は、剣の出現(弾発射)から5/60秒後

両手を地面に突き刺し、前方へ向けて6本の剣をつぎつぎと出現させる。剣は、食らった相手を追撃するように連続でヒットしていく。剣に飛び道具を消す能力はないが、1本目の剣が出はじめでいれば、レイレイ本体がダメージを受けても攻撃が中断されない。また、剣を食らって吹き飛んでいる相手を、空中コンボ属性を持つ別の技で追撃することも可能（表示されているヒット数がその技の最大ヒット数未満だった場合にかぎる）。



# 爆弾の部屋

爆発物はあたし（パレッタ）の専門分野だけども、ここはレイレイの中華弾とサスカッチの強・ダークフォースで出る爆弾の紹介なのってざけんなオラァ(ミサイル)（地雷）（機関銃）。

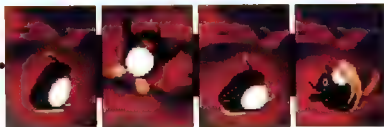
中華弾

10秒版と6秒版の両方を紹介。10秒版の1枚目は攻撃を受けたときの顔。



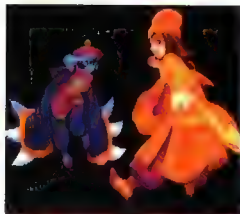
## ビッグレジスターウィズM.A.P.S

強・ダークフォース発動時に出てきて、サスカッチの手助けをする爆弾ペンギン。特技が自爆という、い めて君（古い）のようなヤツらだ。くわしくは、サスカッチのページを参照（・P.157）。



# LEI-LEI ENDING

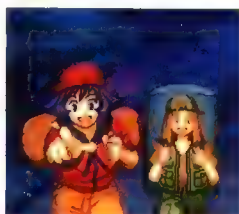
世界が消失し、困惑するふたりを導いたのは彼女たちの前世での母親。当時の記憶を取りもどしたのも束の間、彼女たちの魂は人間界へと帰っていくのだった。



「世界が、消えちゃった……わたしたち、どうなっちゃうの？」  
「レイレイ、リンリン……私の声が聞こえますか……？」



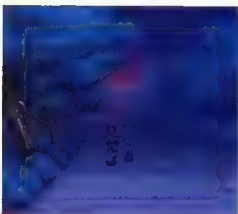
「……これで……よかったのよ……」  
別れのせつな、前世の記おくを全てとりもどした2人。しかしそれも、ほんの瞬間のことだった……。光に包まれ、2人の魂は人間界へと帰ってゆく……。



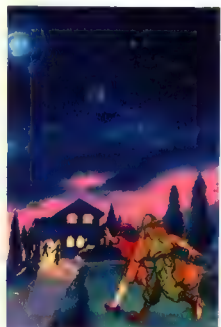
「見て！ ババとママだ！」  
「ホントだ！」



「あなたは……夢で会った……？」



「あー、やっとここまで来たよー」  
「ねーおねえちゃん……私たち、いつの間に知らない街で倒れてたんだろ？」



大好きな家族の待つ家に2人は戻ってきた。きっと前世の母も、この平穩を望んでいたに違いない。



「あなた達が行く道はこちらです……さあ、おゆきなさい！」  
「まって！ あなたはいったい誰なんですか!？」  
「……ああっ!! あなたは……お、お母さ……」



「あたしだって知りたいよ。何があったのかちっとも思い出せないんだもん。」  
「お金もないからはるばるヒッチハイク……ああおなか減ったあ……」  
「なんか、すいぶんへんな夢を見てたような気がするけど……」  
「うん、あたしも……あっ！」

Where are we...? How can we go back?  
Hsien-ko, Lin Lin... Please listen to me...

Ohh... I've seen you in a dream...  
Follow this path my darlings. Go now!  
Wait! Who are you!?

Aah!!

Everything is OK now...

Hey, I wonder if we are close yet... I'm so tired.

Don't worry sis, we're almost there...

Ah! Look! It's mom and dad! Yes!

Finally!

The two have returned to their loving family. Their real mother must be happy now...

1-11

ガレシ



# GALLON



## 苦悩に吠える牙

平和は、あっけなく破られた。

満月の夜、ガロンは己の内部に狂暴な獣の姿を感じ、戦慄する。

呪いは解けたはずなのに。人間として生まれ変わったはずなのに。

この狂おしい血のたぎりは何だ……!?

悪夢が襲う。視界がゆがむ。ふたたび獣の姿へと変わっていく己の影——そしてそれは現実となった。

見知らぬ空間、闇から呼ぶ声。もはや残された理性はひとかけら……。

声の先に答えはあるのか。血の騒ぎは、彼に止まることを許さない。



### 【キャラクター特性】

リーチの長い基本技と、高速の突進技（ダッシュ攻撃など）によるラッシュが信条。スキあらば接近戦になれこみ、連続技を狙う——シンプルだが、前作までとくらべてダッシュの性能が強化されたため、十分に有効な戦法となっている。

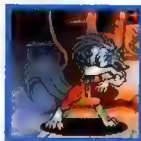


本名 ガロン  
生年 1940年  
出身 イギリス  
身長 180cm  
体重 70kg

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



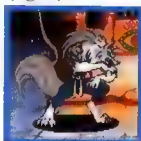
◎オートガードカラー



弱⊙カラー



中⊙カラー



強⊙カラー



⊙⊙同時押しカラー



⊙オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかれ時

①乱入され時

①時間切れ負け

**SECRET**

## ダークガロンの存在

ガロンの対CPU戦で最後に待っている敵は、自分のなかにある野獣としての本能が具現化した、もうひとりの自分、ダークガロン（→P.180）。ダークガロンは、その色も雰囲気も普通のガロンとは異なり、にぶく光り輝いている。ダークガロンには、下のような専用登場ポーズも用意されている。



◀ 顔を力かせ 苦 そつゝ  
身体をのぞつてゐる



◀「し」をうきとぎ、人狼へ、その空を交え」



◀ 空間・発生 だんが人狼  
の姿へ変化、生体化する



◀ そのあゝ 恨しき身  
がまゝに相手を蔵し

## ノーマルガロン登場ポーズ

ダークガロン登場ポーズ

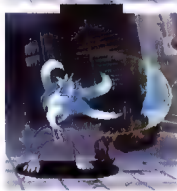
## GRAPHIC

魔界のヌンチャク使い

拳法家の道を歩んでいたガロンだけあって、使用する武器もヌンチャク。ふだんは腰にしのばせているが、ひとたびふり抜けば、華麗な手さばきで自在にヌンチャクをあやつるのだ。



▲E.S.ニ イノリノ力 J.前  
半動作。騎乗が スでもメンチ  
ヤツをさるつくみける彼だが



◀ F.S. オノノシカ (の後)  
土動作の見せるところは、  
人々、をも超えたか?

どこから生えてるの？

非常にそぼくな疑問ではあるが、ガロンのシッポは尾てい骨のあたりから伸びてきている。とすると、そのシッポはズボンを抜けてきていることになるワケだが……もしかして変身したときのために穴が開いている、とか？



▲ 患難離「ち」をばし「み」る  
ふた、が、な、い、ボ、よ  
く、を、通、過、て、い、る、よ、う、だ

## KNOWLEDGE

【人、月、獲】

「ワーウルフ」とは、古ゲルマン語のWer（人）とWolf（狼）が合わさってできた合成語。同様に、獣人を表わす「ライカンスロープ」も、ギリシア語の人と狼をさす言葉から生まれたものである。

狼男が生まれ出た過程を知るには、まず、世界各地の狩猟民族に目を向ける必要がある。彼らのような土着の狩猟民は、固有の部落をつくり、集団で狩りをして生活していた。そのなかでも狩猟にたけた者には、「狼」などの称号が与えられ、賞賛を集めた。これには大自然を崇拝した、狩猟民族独特の価値観がふくまれていたと思われる。

しかし、人が羊などを飼う牧畜生活に目覚めたことで、家畜を襲う狼は、崇拜から忌むべき存在へと転落していく。そうした価値観の変化にくわえ、中世ヨーロッパでさかに行なわれた「魔女狩り」などの世界背景もあって、現在主流となっている「悪魔的」狼男像が完成されたのだろう。

満月の夜になると突如理性を失うワールフだが、じつのところ、人間にもこれに似た現象は起きている。潮の満ち引きは、月の引力が地球に与えるおもな現象のひとつであるが、引力は地球上すべての物体にひとしく作用している。とすれば“海”という大きな液体に作用する現象は、人間の“血”という小さな液体にも作用しているはずだ。事実、一部の研究では、引力がもっとも大きくなる満月と新月に、凶悪犯罪を誘発したり、お産をラクにする効力があると報告されている。

## 勝利ポーズ



▲指を左右にふって  
「チツチツチツ」



▲バック転して「ワ  
オーン」とおどけひ



▲メンチャクを2回  
ふるったあと潰つぶ



▲メンチャフをかまえて吠える



▲相手のほうを向き  
人間の姿にもどる



▲人間にもどって  
とこと「トロイゼ」

## 弱パンチ

## 中パンチ

## 強パンチ

近距離立ち

## スィフトゲイル

3 3 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ダークトゥース

5 3 15



攻撃値▶17 [6]  
ゲージ増加量  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## フィアーハウンド

7 3 22



攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## スィフトゲイル

3 3 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ブルータルフィスト

6 2 17



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## リーサルスタブ

8 3 19



攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## ロー克蘭チ

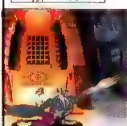
4 3 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## トライデントネイル

7 2 20



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## フレイムファング

6 3 28

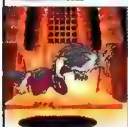


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

## フライハウンド

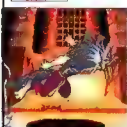
4 3 13



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## タスクヴァイス

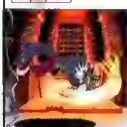
5 3 7



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## クロスクリープ

6 3 8



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## フライハウンド

4 3 13



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## タスクヴァイス

5 3 7



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## クロスクリープ

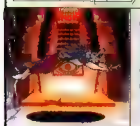
6 3 8



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量  
空6/防15/当24  
必殺技  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ ※基本技を出せる時間帯……4/11～11/18秒  
※相手スリ抜けタイミング……6/10～13/13秒

15 15 ▼16 (ダッシュ中断可能)



●動作中に出せる技……  
移動前後：地上必殺技&E X必殺技  
移動中：基本技(ジャンプ)  
●ダッシュ継続(※要素)……×  
●ダッシュ中断(※要素)……○  
移動中は、技を出すかダッシュ中断しないかぎり、相手をスリ抜けることができる。

後方ダッシュ ※基本技を出せる時間帯……1/10～11/18秒  
※相手スリ抜けタイミング……6/10～13/13秒

11 14 ▼16 (ダッシュ中断可能)



●動作中に出せる技……  
移動前後：地上必殺技&E X必殺技  
移動中：基本技(ジャンプ)  
●ダッシュ継続(※要素)……×  
●ダッシュ中断(※要素)……○  
移動中に技を出した場合、移動後～行動可能になるまでの時間に技を出せなくなる。

※1…ダッシュ中に技を出している場合、着地後の硬直時間は60分の7秒に短縮される

弱キック

ヴァーチャルトルネード

4 3 10



攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

サッドネスウィンド

5 3 16



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

レイジングハック

6 4 28



攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ウルフキック

4 3 8



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

サッドネスウィンド

5 3 16



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ヴェイパーフラッシュ

8 3 3 3 4 3 22



攻撃値▶  
8+8+10 [2+3+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防9+3/当12+6+6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞりX3  
ガード方向▶立、屈

ウルフレック

4 3 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

スナールレック

6 3 18



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ウィルダネスラウンダー

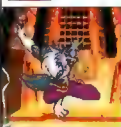
8 3 27



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

テリブルエッジ

4 6 4



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

テリブルフライ

5 6 4



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

バイオレンスランサー

6 8 7



攻撃値▶21 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

テリブルエッジ

4 6 4



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

テリブルフライ

5 6 4



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

バイオレンスランサー

6 8 7



攻撃値▶21 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

クイックムーブ

6 6 8 (相手スリ抜け可能)

↓+K3つ同時



前方へ踏みこむ、攻撃能力を持たない移動技。基本技にキャンセルをかけて出すことができる。跳び上がって移動しているように見えるが、実際は動作開始から終了まで地上判定だ。移動中は相手をスリ抜け可能なほか、投げられ判定もなくなる。

近距離立ち

遠距離立ち

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

## 特殊技

## サッドネスウインド

➡+中◎



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0/当15  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

見た目は立ち中◎と同じだが、一歩踏みこみつつ蹴りを出す、攻撃動作がやや遅い、必殺技キャンセル不可といった相違点がある。

## 通常投げ

## ラビッドクランチ

相手の近くで  
◆or◆+  
中Por強P

攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶38トット  
バー入力方向  
相手と近い

相手の胴体にかみついて持ち上げ、ほうり投げる。投げたあとに這いうち攻撃をキメられるが、入力が早いと空撃する場合あり。

## 通常投げ

## キャニオンランダー

相手の近くで  
◆or◆+  
中◎or強◎

攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶38トット  
バー入力方向  
相手と近い

相手をとらえて地面を転がったのち、蹴り飛ばす。相手を画面端まで持っていくことが可能。這いうち攻撃を当てることもできる。

## 空中投げ

## キャニオンフライヤー

おおい空中で相手の近くで  
◆要素or◆要素  
+中Por強P

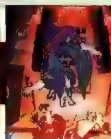
攻撃値▶23 [8]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶  
高さ 71ドット  
距離 35ドット

回転落下して地面を転がったあと蹴り飛ばす。◎通常投げの空中版で、投げたあとに這いうち攻撃を当てられる点も共通している。

## 這いうち攻撃

## ストライクウルフ

相手ダウンor転倒時に◆要素+Por◎



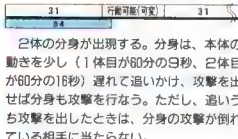
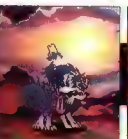
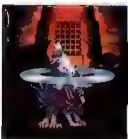
攻撃値▶  
ノーマル 9 [5]  
ES 18 [8] [8+5]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル 空0/当0  
ES 空0/当0

キバをむいて突っこむ。攻撃値は低いがスペシャルストックゲージかせぎにはなる。ES版は、ヒット後にヒザ蹴りを追加。

## ダークフォース

## 残像攻撃：ミラージュボディ

## 同じ強さのP◎同時



## 残像のデータ

攻撃値▶  
本来の数値の25%  
ゲージ増加量▶すべて0  
ヒット効果▶追加技による  
ガード方向▶追加技による

## 必殺技/ES技

## 対空ビーストキャノン

◆◆◆+◎

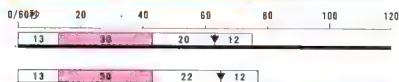
(動作中にレバーいずれかの方向+◎で方向転換)



## GC技

## BEAST CANNON

|      | 攻撃値                    | ゲージ増加量                          | ヒット効果                                | ガード方向 |
|------|------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|-------|
| ノーマル | 19(+19)<br>[8(+8)]     | 空12(+0)/<br>防18(+4)/<br>当21(+9) | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈、空 |
| ES   | 19(+19×4)<br>[8(+8×4)] | 空0/防0/当0                        | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン×4)<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



光のオビを残して斜め上へ向けて飛行したのち、無防備状態で降下する。飛行中にレバー+◎で、レバーの入力されている方向へ1回だけ方向転換できる。表の( )内の数値が、方向転換を使用したときのもの。弱中強のちがいはない。

## ES技にした場合の変化

ノーマル版より高速で飛行する。方向転換は4回まで可能。



## ES技

## 必殺技/ES技

## 地上ビーストキャノン

## BEAST CANNON

↓△時+⊕

(動作中にレバーいずれかの方向+⊕で方向転換)



|    | 攻撃値                    | ゲージ増加量                      | ヒット効果                                | ガード方向 |
|----|------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|-------|
| イ  | 19(+19)                | 空12(+0) / 防16(+4) / 当21(+9) | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈、空 |
| ル  | 19(+19)                | 空12(+0) / 防16(+4) / 当21(+9) | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈、空 |
| ES | 19(+19×4)<br>[8(+8×4)] | 空0 / 防0 / 当0                | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン×4)<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



光のオビを残して前方へ飛行。飛行方向と、飛行後すぐに着地できる点をのぞけば、性能は対空ビーストキャノンと変わらない。ちなみに、方向転換を入力後、その方向へ飛行しはじめる(攻撃判定が再出現する)までに60分の18秒かかる。

## ES技にした場合の変化

飛行速度が速くなり、4回まで方向転換できるようになる。



## ES技

## 必殺技/ES技

## 空中ビーストキャノン

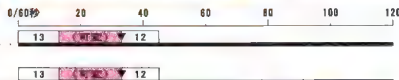
## BEAST CANNON

空中で↓△時+⊕

(動作中にレバーいずれかの方向+⊕で方向転換)



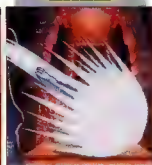
|    | 攻撃値                    | ゲージ増加量                      | ヒット効果                                | ガード方向 |
|----|------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|-------|
| イ  | 19(+19)                | 空12(+0) / 防16(+4) / 当21(+9) | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈、空 |
| ル  | 19(+19)                | 空12(+0) / 防16(+4) / 当21(+9) | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈、空 |
| ES | 19(+19×4)<br>[8(+8×4)] | 空0 / 防0 / 当0                | 吹き飛びダウン<br>(+吹き飛びダウン×4)<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空 |



空中で、斜め下へ向けてビーストキャノンを出す。地上、対空、空中の3種すべて、性能は同じ。本作におけるビーストキャノンは、どの方向へ飛行しても空中ガード可能なので、対空技としての能力はかなり低下したと言える。

## ES技にした場合の変化

斜め下へ向けて超高速で飛行する。4回まで方向転換が可能。



## ES技

## 必殺技/ES技

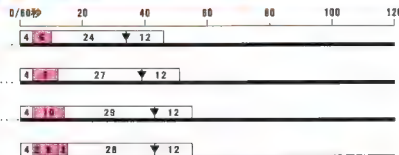
## クライムレイザー

## CLIMB RAZOR

↓△時+⊗



|    | 攻撃値                   | ゲージ増加量          | ヒット効果                  | ガード方向              |
|----|-----------------------|-----------------|------------------------|--------------------|
| 弱  | 22.15 [6.4]           | 空22 / 防26 / 当31 | 吹き飛びダウン<br>(出ぎりは立、屈)   | 立、屈、空              |
| 中  | 24.16 [7.4]           | 空22 / 防26 / 当31 | 吹き飛びダウン<br>(出ぎりは立、屈)   | 立、屈、空              |
| 強  | 26.17 [8.4]           | 空22 / 防26 / 当31 | 吹き飛びダウン<br>(出ぎりは立、屈)   | 立、屈、空              |
| ES | 21(+11)+11<br>[5+3+3] | 空0 / 防0 / 当0    | 吹き飛びダウン×3<br>(空中コンボ可能) | 立、屈、空<br>(出ぎりは立、屈) |



跳躍しつつ蹴り上げたのち、宙返りする。攻撃の出ぎわにかぎり攻撃値が高く、さらに空中ガード不能。ただし、全身無敵の時間はないので、対空技として使うのであれば、むしろ攻撃範囲が上下に広がる跳躍途中を当てるようにしたほうがいい。跳躍する高さは、弱中強の順で高くなる。

## ES技にした場合の変化

攻撃が最大3ヒットするようになる。



## ES技

必殺技/ES技

ミリオンフリッカー

MILLION FLICKER

↓◆◆+⊙ (連打)

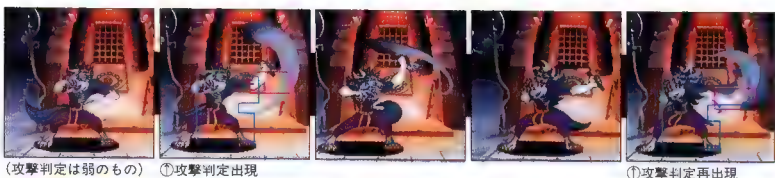
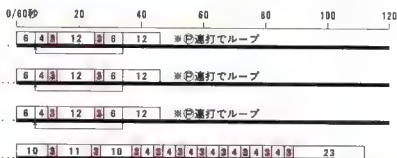


ヌンチャクを腰から抜き、片手で振りまわす。動作中に⊙連打で、攻撃の持続が可能。弱中強のちがいは、攻撃前に踏みこむ距離(弱は踏みこまず、中だと少し、強なら大きく踏みこむ)と、攻撃判定(弱は上にやや広く、中は下にやや広く、強は攻撃判定

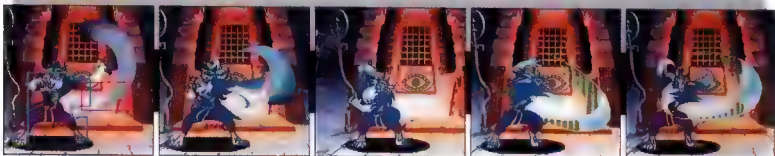
が上下にせまいかわり前方へ長い)。

**ES技にした場合の変化** ヌンチャクを片手で2回、両手を使って8回ふる。⊙連打しても攻撃回数は変化しない。

|    | 攻撃値                | ゲージ増加量                            | ヒット効果 | ガード方向 |
|----|--------------------|-----------------------------------|-------|-------|
| 弱  | 1発につき9<br>[1発につき4] | 空12/<br>防12+1発につき2/<br>当12+1発につき4 | のけぞり  | 立、屈   |
| 中  | 1発につき9<br>[1発につき4] | 空12/<br>防12+1発につき2/<br>当12+1発につき4 | のけぞり  | 立、屈   |
| 強  | 1発につき9<br>[1発につき4] | 空12/<br>防12+1発につき2/<br>当12+1発につき4 | のけぞり  | 立、屈   |
| ES | 1発につき7<br>[1発につき3] | 空0/防0/当0                          | のけぞり  | 立、屈   |



ES技



必殺技/ES技

ワイルドサーキュラー

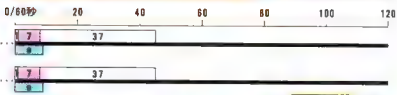
WILD CIRCULAR

相手の近くで

◆◆◆+中⊙or強⊙

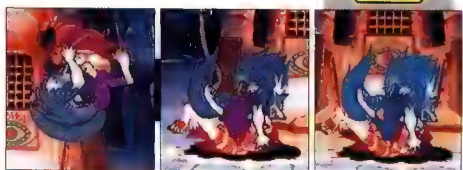


|      | 攻撃値         | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|------|-------------|---------|-------|
| ノーマル | 27 [8]      | 空12/当21 | 40ドット |
| ES   | 10+21 [4+5] | 空0/当0   | 40ドット |



相手をかかえて、回転しながら後方へ高く舞い上がり、地面へ落下すると同時にヒザ蹴りをうちこむ。つかみ判定が消えるまで全身無敵。投げたあと追いうち攻撃を当てるのは、ますムリ。

**ES技にした場合の変化** 小さく飛んで1回、大きく飛んで1回、地面へたたきつける。与えるダメージは、ノーマル版と大差ない。



ES技

## DRAGON CANNON

ふたつ同時

20

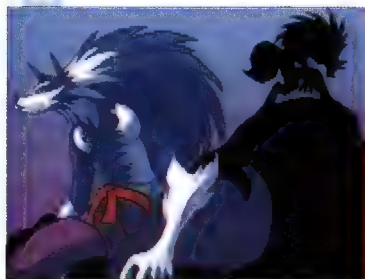
15 ● 82～106(炎が画面外へ消えて少し経過するまで)

## MOMENT SLICE

1

# GALLON ENDING

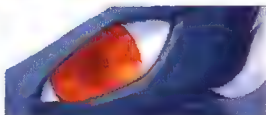
人と獣のあいだで悩みつづけてきたガロン。だが、己のうちに潜む獣の本性には、ついに逆えなかったのか？ 何も知らない子どもたちは彼を待ちつづける……。



勝利の果て……ガロンはようやく、ずっと彼を見つめていた「眼」に気づいた。「眼」の主が語りかける。



「そうだ……それでいいのだ」



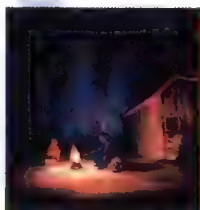
「そうして戦い続けることがおまえの、おまえである理由。何も悩む必要はない。獣として生きよ。それがこたえだ」



「……」



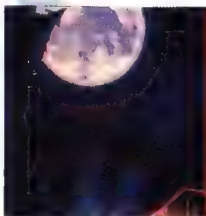
「……すべてはヤツに……俺自身に出会うためだったというのか。……このたぎりは何だ？ あれほどいみきらった獣の血が……俺の中で、燃えている……それを俺は……楽しんでる……！」



「ガロンにーちゃん、遅いね」



「……ねえ、ガロンにーちゃん、戻ってくるよね？」  
「あつたりまえだろう、オレたちと約束したじゃないか。拳法教えてくれるって……ガロンにーちゃんはウソつきじゃないよ」



「……そーだよね！」

*That guy... I've finally found him... He's the one I've searched for... He has the answer, but I can't return once I know the truth. What should I do!? Do I go back? Or do I stay!? I wonder what John is doing? He is late, isn't he...  
...hey, but John is coming back right?  
Of course he is... Remember, he promised... to teach us martial arts. Right? John never breaks his promise!  
...that's right... I'm sure he'll be back soon...*

Vol. 1-12

# フェリシア

FELICIA





## 踊るプリティービースト

「ミュージカルスターになる」……フェリシアの願いはついに叶い、彼女をとりまく環境は一変した。

歌い、踊り、観客と楽しい時間を過ごす素晴らしさ。しかし、世の中にはかつての自分のような「ひとりぼっち」な人もまだたくさんいる。

「どうやったら、みんながシアワセになれるんだろう？」ふとよぎった疑問がまねいたのか、何者かの力で彼女の魂ははるか「魔次元」に召喚されてしまう。

理由もわからず途方に暮れるフェリシア。でも前に進むしかない。シアワセは自分の手でつかみ取る、そうMAMAに教わったのだから。



本名 フェリシア  
生年 1867年  
出身 アメリカ  
身長 168cm  
体重 58kg (ネコ時4.1kg)  
3サイズ B88・W61・H87

### 【キャラクター特性】

ダッシュなどの突進技で接近戦を狙うという点はガロンの闘いかたに近いが、フェリシアの場合、感性のおもむくままに「あばれる」くらいでいい。といっても、相手の行動に対応し、タイミングよく突進するには、相応の実力が必要。

弱◎カラー



中◎カラー



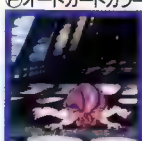
強◎カラー



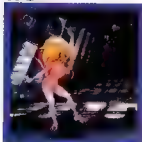
◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊙カラー



中⊙カラー



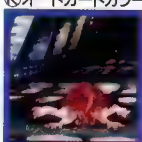
強⊙カラー



⊙⊙同時押しカラー



⊙オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかれ時

①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

## いつだって元気だよ!

いつも周囲に愛想をふりまくミュージカルスター、フェリシア。その陽気さは、相手にパーフェクトで勝ったときにも発揮される。「イエーイ」の声とあわせて、伸び上がるようにジャンプする姿を見ることができるようだ。



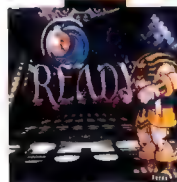
▲子ネコに変身する勝利ポーズもいいが、この元気いっぱいなフェリシアもかわいそ

## 王の頭に乗っかって登場

今回、試合中に相手の頭の上に乗ることのできるフェリシアだが、VSアナカリスでは登場時からそれを披露。棺の頭部に乗っかりながら降りてきたあと、くるくると回転して着地する。



▲金色の棺の上に乗っかって降りてくるネコ嬢。頭に乗っかるとっかじまってる……



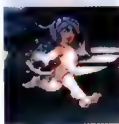
▲さすがのアナカリスの威厳もかななし。でも当のフェリシアは全然気にしていない様子

## GRAPHIC

## 助けてくれる子ネコたち

「ヘルプミー」に登場するチビは、三つ編みがピコで、リボン付きがナナとミミ。ヒット後の相手をボコボコにする大人二人は、ポニーテールのほうがグレイスで、額にバンダナを巻いているのがルーシー。ダークフォースに登場する仲間はアルトという名前だ。

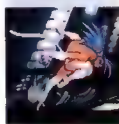
ピコ



アルト



グレイス

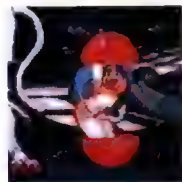


ルーシー



## これがウワサの新ポーズ

楽しいしぐさが増えたフェリシアの勝利ポーズだが、そのなかでも、弱のポーズはおどろきもの。落ちてきたボールがふたつに割れ、なかから飛び出してきたネコがフリフリとしっぽを振る。どこかで見たような気も……?



▲フリフリダンスを見せるネコの姿前はタマ。じやなくてノン。相手への挑発度も高い?

## KNOWLEDGE

## 【まねきネコとタマ】

片手をちょこんと上げ、手まねきのしぐさをしている商売繁盛の像、まねきネコ。「ネコに小判」というコトワザを思えば、金の価値のわからないネコのどこにお客とお金をまねきよせる効果があるのか、不思議な気もする。

世田谷区の豪徳寺には、ネコにまつわるひとつの伝説が残っている。ある武将がこの寺のそばを通りかかったとき、1匹のネコがこちらを向いて、しきりに手まねきしていた。なにごとかと思ひ、ネコにまねかれるまま境内に入ってみると、大雨とともに雷鳴がとどろき、先ほどまでいた場所に雷が落ちたという。この幸運をまねいたネコ「タマ」に感謝し、武将・井伊直孝はこの寺を菩提樹に指定した。桜田門外の変で暗殺された井伊直弼も、この寺に葬られている。

肉球や耳、あるいはそのしぐさに惹かれるネコ好きは多いが、「セイヴァー」のフェリシアもネコ系のかわいらしさをふりまいて闘っている。彼女は種族で言うならワーキャットに分類されるのだが、「化けネコ」といったイメージからはかけ離れており、ダークストーカーズ特有の“黒さ”は見あたらない。これは、育ての親であるシスター(MAMA)の温かい心にふれてしたことによる結果であり、シスターの存在がなければ、人間を敵視するモンスターと化していた可能性もある。過去のつらさをオモテに出さず、みんなをシアワセにしようと奮闘するフェリシアは、幸運をまねくネコだと言えるのかもしれない。

## 勝利ポーズ

弱P



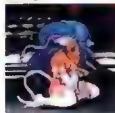
▲子ネコに変身して「ニャーッ」と鳴く

中P



▲飛んでるチョウを「ていつ」とつかむ

強P



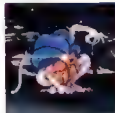
▲チョウをつかまえようとするが、失敗

弱K



▲ボールが割れて、子ネコが出てくる

中K



▲つかまえたネズミをつまみ上げる

強K



▲ネズミをつかまえていくが、失敗

## 弱パンチ

## フェイスバッシュ

4 5 7

攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中パンチ

## ヘッドスナッチ

6 9 15

攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強パンチ

## ライジングタビー

8 9 4 24

攻撃値▶13+10 [5+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

## フチテイル

4 5 8

攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## フラットネイル

5 9 18

攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## スプリットネイル

6 2 4 3 22

攻撃値▶7+7+11 [3+3+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防9+3+3/当12+6+6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## キャットプレイ

4 5 6

攻撃値▶5 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

## キャットバット

4 4 14

攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ネイルピロウ

7 6 7 5

攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈、空

しゃがみ

## ホッパーネイル

4 6 4

攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## デュアルネイル

6 4 2 4 6

攻撃値▶9+8 [3+3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ポップンレイク

7 6 8

攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

## ホッパーネイル

4 6 4

攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## デュアルネイル

6 4 2 4 6

攻撃値▶9+8 [3+3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ポップンレイク

7 6 8

攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯……4/19~21/14秒  
※相手手を力尽けても時間帯……4/19~21/14秒

14 12 ▼ 7 (ダッシュ中断可能)

- 動作中に出来る技……移動前後：地上必殺技&E X必殺技  
移動中：基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(●要素)……×
  - ダッシュ中断(●要素)……○
- ダッシュ攻撃を着地寸前にヒットさせれば、動作終了後に基本技へつなげられる。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯……4/19~21/14秒  
※相手手を力尽けても時間帯……4/19~21/14秒

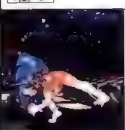
14 11 ▼ 2 (ダッシュ中断可能)

- 動作中に出来る技……移動前後：地上必殺技&E X必殺技  
移動中：基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(●要素)……×
  - ダッシュ中断(●要素)……○
- ガロンのダッシュとちがいが、移動中に技を出したあと、着地直後にも技を出せる。

弱キック

キャットロー

4 9 8

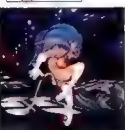


攻撃値▶8 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

キャットニー

5 9 16



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

キャットハイ

6 5 12



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

チークブロード

4 4 7



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ボディスラスト

6 3 10



攻撃値▶10 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

プシーストラッシュ

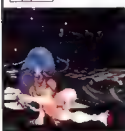
7 3 4 24



攻撃値▶10+12 [4+8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防10+4/当15+9  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

タイニーブッシュ

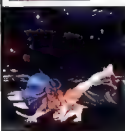
4 9 7



攻撃値▶5 [2]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

ラブフラッター

5 3 18



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

キューティーエリプス

7 2 21



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

フライングボー

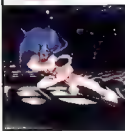
4 5 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

トンボイヒール

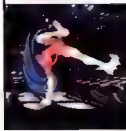
5 3 9



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

チャーミーストレッチ

7 4 13



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

フライングボー

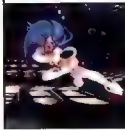
4 5 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

トンボイヒール

5 3 9



攻撃値▶15 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

チャーミーストレッチ

7 4 13



攻撃値▶18 [7]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

近距離立ち

遠距離立ち

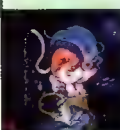
しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

ヘッドライド

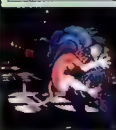
ジャンプで立ち状態の相手の頭上へ行く  
(ジャンプ攻撃を出したあととは不可)



相手が立ち状態なら、たとえ相手が技を出していても、それを強制中断させて頭上につけてしまう。のっかり中に●要素以外でジャンプ、●or●でその方向へ落下できる。なお、のっかり中に相手がなにか行動を起こすと、自動的に垂直ジャンプする。

キャットクリンチ

7 1 47

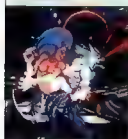


相手の近くで  
スタート・ボタン

攻撃値▶0  
ゲージ増加量▶空0/当0  
投げ合い▶30ドット  
レベルで投げる方向を選択可能▶  
相手に抱きついたあと、後方へ離れる。  
投げ技あつかいだが相手がしゃがんでいると無効(ビクトルとビシヤモンには有効)。

## 通常投げ

## パニックネイル

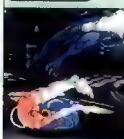
相手の近くで  
●OR●+  
中●or強●

攻撃値▶  
2x(4~15) 1x(4~15)  
ゲージ増加量▶0  
投げ間合い▶38ドット  
レバー入力方向▶  
相手投げ方▶○

相手にまたがりツメで引っかく。攻撃後は間合いが離れた状態で両者同時に行動可能となるので、つづけて攻めることはできない。

## 通常投げ

## タンブルキャット

相手の近くで  
●OR●+  
中●or強●

攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶0  
投げ間合い▶38ドット  
レバー入力方向▶  
相手投げ方▶○

相手をつかんで後方へ転がったあと、ほうり投げる。投げたあとに追いうち攻撃を当てるのは困難(相手の起き上がり動作しだい)。

## 空中投げ

## フリップキャット

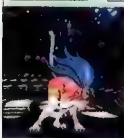
お互い空中&相手の近くで  
●要素or●要素  
+中●or強●

攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶0  
投げ間合い▶  
高さ▶35ドット  
距離▶35ドット  
レバー入力方向▶  
相手投げ方▶○

空中で回転したあと、ほうり投げる。相手が地面へ落ちる寸前に●要素+ボタンか前進後、に●●+●で、追いうち攻撃を当てられる。

## 特殊技

## EXチャージ

※コマンド入力後10秒  
以内にボタンを連打した場合  
4ゲージ増加(可変) 23(20秒)●●+●●  
押しっぱなし

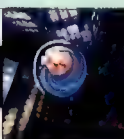
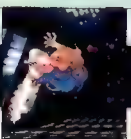
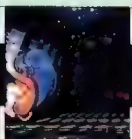
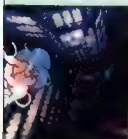
攻撃値▶  
ゲージ増加量▶  
4/60秒につき1  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶  
ガード方向▶

スペシャルストックゲージがゆっくりと増えていく。ゲージの増加ペースは、強の基本技を空振りさせつづけるのと同じくらい。

## 特殊技

## ウォールクラッチ

## 画面端で●要素



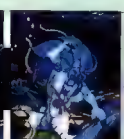
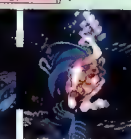
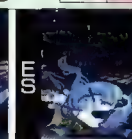
画面端へはりつくが、しばらくすると(●へ入ればすぐに)スリ落ちていく。レバーを●要素以外の方向へ入れるか、一定高度以下までスリ落ちると、直後に前方へ跳び上がる。画面端にいれば、たとえ垂直ジャンプ中でもはりつくことが可能。

## 追いうち攻撃

## ロンバーキャット

15 27 4-1

## 相手ダウンor転倒時に●要素+●or●



攻撃値▶  
ノーマル▶8 [6]  
ES▶5x18 [4x18]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル▶空/52秒  
ES▶空/50秒

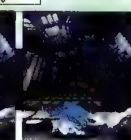
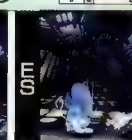
身体を丸めて跳んでいく。攻撃判定の出現は早い。相手に当たるのは着地直前なので意味なし。ES版は、ヒット後に引っかく。

## 追いうち攻撃

## トイタッチ

8 26

## 相手ダウンor転倒時に●●+●



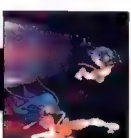
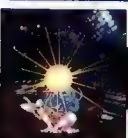
攻撃値▶  
ノーマル▶7 [7]  
ES▶3x4 [2x4]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル▶空/52秒  
ES▶空/50秒

かがんで引っかき攻撃。ES版は攻撃判定出現までにかかる時間が80分の20秒になり、ネズミをツメにかけたまま4連続で引っかく。

## ダークフォース

## キャットヘルパー: キティ・ザ・ヘルパー

## 同じ強さの●●同時



44 48 44

子ネコを呼ぶ。子ネコはフェリシアの周囲をうろつき、なにか技を出したら、その技の先端を目指して跳びかかる。子ネコが攻撃能力を持つのは、動作開始から60分の25秒後。フェリシアがダメージを受けても、子ネコの攻撃は中断されないのが強み。

## 子ネコのデータ

攻撃値▶10 [2]  
ゲージ増加量▶  
空/50/秒0  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

# デルタキック (ガードキャンセル版)

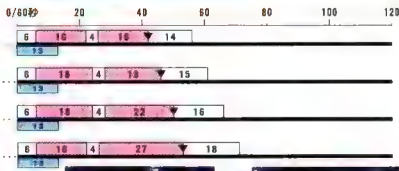
GC技/ES技

DELTA KICK

ガード中に → ↓ ↖ + ⊗



|    | 攻撃値            | ゲージ増加量                  | ヒット効果                    | ガード方向                |
|----|----------------|-------------------------|--------------------------|----------------------|
| 弱  | 8.3+3 [3.1+1]  | 空18/防20+2+2<br>当22.22+4 | 吹き飛びダウン、<br>のけぞり+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈)   |
| 中  | 8.3+3 [3.1+1]  | 空18/防20+2+2<br>当22.22+4 | 吹き飛びダウン、<br>のけぞり+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈)   |
| 強  | 8.3+3 [3.1+1]  | 空18/防20+2+2<br>当22.22+4 | 吹き飛びダウン、<br>のけぞり+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈)   |
| ES | 18.2×8 [5.1×6] | 空0/防0/当0                | 吹き飛びダウン、<br>のけぞり×6       | 立、屈、空<br>(出ぎわはガード不能) |



片足を振り上げて垂直ジャンプしたあと、上空で方向転換、蹴りをかまえて前方へ降下する。デルタキックは、通常の必殺技として出した場合とガードキャンセルで出した場合で、データ面が大きく変化するのが特徴。

**ES技にした場合の変化** 最大の特徴は、攻撃判定の出ぎわ60分の1秒間だけガード不能になること。相手のジャンプ攻撃に対して有効。

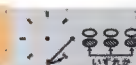


必殺技/ES技

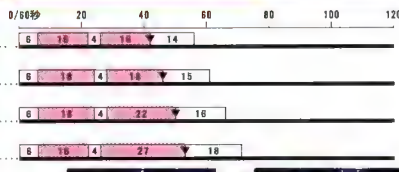
# デルタキック

DELTA KICK

→ ↓ ↖ + ⊗

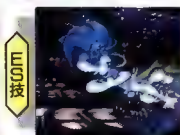
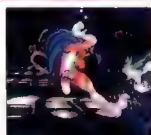


|    | 攻撃値               | ゲージ増加量                 | ヒット効果                 | ガード方向              |
|----|-------------------|------------------------|-----------------------|--------------------|
| 弱  | 14+8+6<br>[5+3+2] | 空18/防20+2+2<br>当22+4+4 | のけぞり+のけぞり<br>+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈) |
| 中  | 18+8+6<br>[6+3+2] | 空18/防20+2+2<br>当22+4+4 | のけぞり+のけぞり<br>+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈) |
| 強  | 18+8+6<br>[7+3+2] | 空18/防20+2+2<br>当22+4+4 | のけぞり+のけぞり<br>+吹き飛びダウン | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈) |
| ES | 21+4×6<br>[8+1×6] | 空0/防0/当0               | のけぞり×7                | 立、屈、空<br>(出ぎわは立、屈) |



データ面での相違点こそ多いが、技の動作自体はガードキャンセル版のデルタキックと変わらない。弱中強のちがいは、技の軌道の大きさ。弱中強の順でジャンプが高くなり、そのぶん降下中の攻撃も遠くまで届く。

**ES技にした場合の変化** 降下中に、最大6回まで蹴りをくり出す。蹴り上げから降下中の攻撃へ、連続ヒットしにくいのがネック。



必殺技/ES技

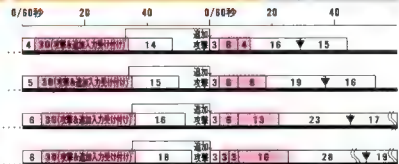
# ローリングバックラー

ROLLING BUCKLER

→ ↓ ↖ + ⊕ (突進中に ⊕ で追加攻撃)



|    | 攻撃値                           | ゲージ増加量                                | ヒット効果                                 | ガード方向           |
|----|-------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|-----------------|
| 弱  | 15(+8+8)<br>[5(+2+3)]         | 空12(+8)/<br>防15(+10+2)✓<br>当18(+12+4) | のけぞり+吹き飛びダウン<br>+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈<br>(+立、屈、空) |
| 中  | 15(+8+8)<br>[5(+2+3)]         | 空12(+8)/<br>防15(+10+2)✓<br>当18(+12+4) | のけぞり+吹き飛びダウン<br>+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈<br>(+立、屈、空) |
| 強  | 15(+8+8)<br>[5(+2+3)]         | 空12(+8)/<br>防15(+10+2)✓<br>当18(+12+4) | のけぞり+吹き飛びダウン<br>+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能) | 立、屈<br>(+立、屈、空) |
| ES | 3×4(+7+7+10)<br>[3×4(+2+2+3)] | 空0(+0)✓<br>防0(+0)✓<br>当0(+0)          | のけぞり×4<br>(+吹き飛びダウン×3)<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈<br>(+立、屈、空) |



地面を転がって体当たり。転がっている最中に ⊕ (弱中強問わず) で、ツメをふり上げて跳ねる追加攻撃を出す。表の ( ) 内の数値が、追加攻撃のもの。弱中強のちがいは、転がっていく速度と追加攻撃の跳ねる高さ。

**ES技にした場合の変化** 転がっているときの攻撃が連続ヒットする(最大4ヒットまで)。追加攻撃のヒット数も1増えている。



(転がりの攻撃判定)

(追加攻撃の攻撃判定)

必殺技/ES技

# キャットスパイク

## CAT SPIKE

→ ↓ ← + ⊕

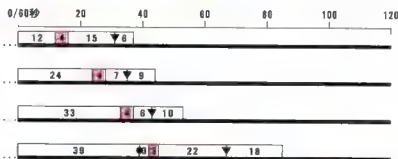


前方へ飛んでいくボールを追いかけて、ツメで引っかく。引っかくときのツメに攻撃判定あり。弱で出した場合、前方へ身体を伸ばすように攻撃し、中と強はボールを追いかけて跳んでいき、降下中に攻撃する（中より強のほうが跳んでいく距離が長い）。

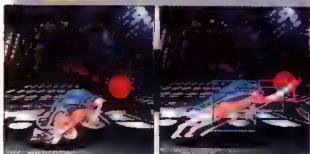
### ES技にした場合の変化

上へ跳んだあと、パンチを振り下ろしてボールを飛ばす。空中コンボ能力はないが、空中の相手にボールとパンチが同時に当たった場合にかぎり2ヒットする。

|    | 攻撃値                            | ゲージ増加量      | ヒット効果               | ガード方向 |
|----|--------------------------------|-------------|---------------------|-------|
| 弱  | 23 [6]                         | 空18/防22/当26 | のけぞり                | 立、屈   |
| 中  | 24 [6]                         | 空18/防22/当26 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| 強  | 26 [7]                         | 空18/防22/当26 | のけぞり                | 立、屈、空 |
| ES | ボール:21,パンチ:21<br>[ボール:8,パンチ:7] | 空0/防0/当0    | ボールのけぞり,<br>パンチのけぞり | 立、屈、空 |

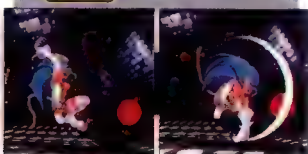


### 弱

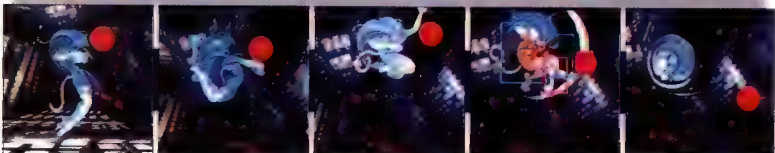


①攻撃判定出現

### 中&強



### ES技



①弾発射

①攻撃判定出現 (パンチ)

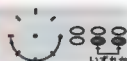
必殺技/ES技

# ヘルキャット

## HELL CAT

相手の近くで

→ ↓ ← + ⊕ 中 ⊕ or 強 ⊕



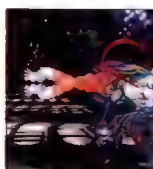
|      | 攻撃値            | ゲージ増加量  | 投げ間合い |
|------|----------------|---------|-------|
| ノーマル | 3×3+18 [1×3+6] | 空12/当21 | 40ドット |
| ES   | 3×6+18 [1×6+6] | 空0/当0   | 40ドット |



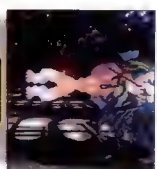
相手にツメを引っかけ、周囲を回転しながら引っかいたのち前方へほうり投げる。レイレイのコマンド投げ（放天撃）と同じく、つかみ動作中につかみ判定が2回出現する。ほうり投げる距離が相手キャラごとにちがいが、距離が短い（手前に落ちる）相手に対しては、トイキャット（→ ↓ ← + ⊕ の追いつく攻撃）を簡単に当てることができる。

### ES技にした場合の変化

回転する速度と回数が倍になり、そのぶん与えるダメージ量も増える。投げる距離はノーマル版と同じ。



### ES技



EX必殺技

ダンシングフラッシュ

DANCING FLASH

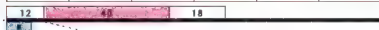
◆◆◆◆◆+ⓅⓅ



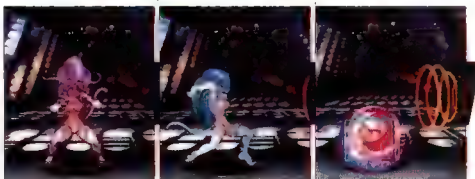
消費ゲージ数.....1

| 攻撃値                                    | ゲージ増量    | ヒット効果   | ガード方向 |
|----------------------------------------|----------|---------|-------|
| 空道 5, ヒール 3x8+14<br>[空道 5, ヒール 3x8+14] | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン | 立、屈   |

0/60秒 20 40 60 80 100 120

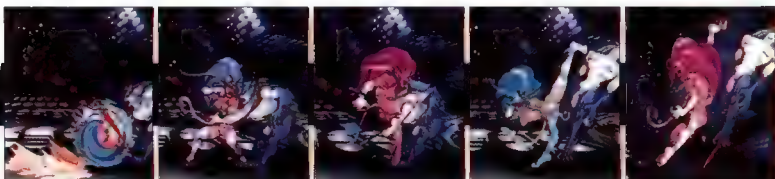


高速で転がっていき、食らった相手に連続攻撃をたたきこむ。転がりをガードされた場合、その場で跳ね上がったのち着地するため、間合いがあまり離れず、相手に反撃のスキを与えてしまう。出ぎわの全身無敵を利用したり、相手の攻撃の下をすり抜けていくなど、使いどころは多いが、ヒット数が多いぶんコンボ修正の影響が大きく、数値ほど相手の体力を減らせない。ヒット後はトイタッチによる追いうち攻撃が可能（画面端のぞく）。



①無敵時間終了

①攻撃判定出現



EX必殺技

プリーズヘルプミー

PLEASE HELP ME

◆◆◆◆◆+ⓀⓀ



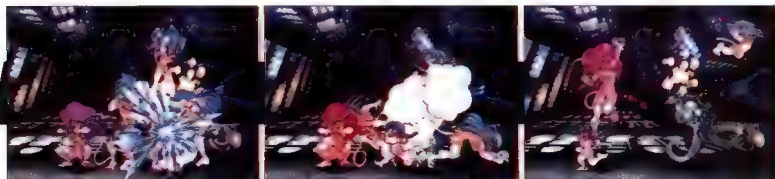
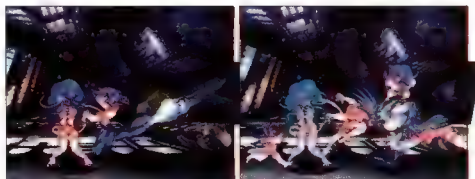
消費ゲージ数.....1

| 攻撃値                                          | ゲージ増量    | ヒット効果 | ガード方向 |
|----------------------------------------------|----------|-------|-------|
| 子ネコ 2, ヒール 1x2+2x4<br>[子ネコ 1, ヒール 1x12+1x12] | 空0/防0/当0 | ダウン   | 立、屈、空 |

0/60秒 20 40 60 80 100 120

(可変)※お助けネコが画面外に消えて少し経過するまで

子ネコ（お助けネコ）を呼び、相手にヒットしたら、ほかの仲間とともに援だたきにする。弱Ⓚ+中Ⓚ同時押しで入力した場合、子ネコは地面を走っていき、中Ⓚ+強ⓀがⓀ3つ同時押しの場合は宙を跳んでいく。弱Ⓚ+強Ⓚ同時押しだと、空中から斜めに降下していったあと後方へ走り去る。いずれにしても、技のスキは大きい。フェリシア本体がダメージを受けると、子ネコの攻撃判定は消えてしまう（相手に当たらなくなる）。



# FELICIA ENDING

フェリシアの新たな夢は、世界のみんなに幸せを与えること。孤児院「ねこのこはうす」で働く彼女は、子どもたちに大人気の歌って踊れるミュージカルシスターだ。



人間界に戻ったフェリシア。彼女には「新しい夢」がありました。ミュージカルシスターとして大成功を収めた彼女、その幸せをみんなに分けてあげたい。MAMAがしてくれたように……。

孤児院「ねこのこはうす」——



「シスター!! ねえシスター! 今日の勉強おわたたよー!  
ねーねー何か歌って! 歌ってよー!」



「そう? それじゃあ今日のお遊戯の時間は……」



「みんなで歌って踊っちゃオー!」

「オーッ!!」

彼女はミュージカルシスター、いつも明るいキャットウーマン。幸せが世界いっぱい広がるように、今日もみんなと踊ります。

*After enjoying great success as a dancer, Felicia opened an orphanage called "Felicity House." She wanted to help those who could not help themselves.*

*Sister! Sister!! We've just finished our studies! Please sing a song for us! Please!*

*Well... OK! Today's a great day to dance and sing! Happy... Happy... Joy... Joy...*

*Ohh!! Our favorite song!*

1-13

# オルバス

AULBATH



## 激流をまとう帝

「海」——そのどこまでもつづく底は、オルバスの家族に新たな希望と不安をもたらした。かつての住処だった地底湖とは比べものにならない広さ。ひとり息子アルバも、好奇心のままに未知の世界を跳びまわる。危なっかしくも微笑ましい息子の成長に、オルバスは両親も水の王国の未来は明るいと確信する。

そして事件は突然に起こった。アルバが行方をくらましたのだ。探索に出たオルバスが発見したものは、恐ろしく疾い海流にさえざられた暗黒の空間だった。

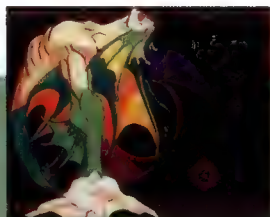
「この奥に、アルバが……！ 待っている、今助けにいく!!」

激流の底にうねる凶々しい邪念。水の王オルバスの、決死の救出劇がはじまる。



### 【キャラクター特性】

遠距離戦では水を利用した攻撃、接近戦ではスキの少ない基本技で、相手を押していける。口から発する音波、エラから噴出する毒霧、そして水球と、食らった相手を無防備にさせる攻撃を多く持つのも特徴。ただ、守勢にまわるとモロい。

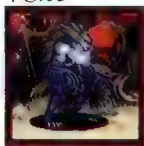


本名 オルバス  
生年 1853年  
出身 ブラジル  
身長 184cm  
体重 82kg

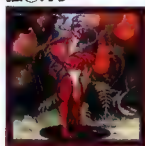
弱◎カラー



中◎カラー



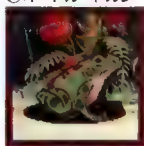
強◎カラー



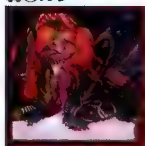
◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊙カラー



中⊙カラー



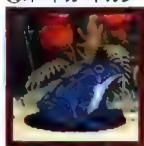
強⊙カラー



⊙⊙同時押しカラー



⊙オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

①乱入され時

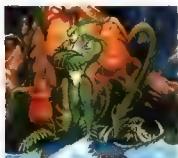
①時間切れ負け

## SECRET

### 同キャラ対戦時の登場ポーズ

オルバスで同キャラ戦を行なうと、1P側のオルバスは大きなカエルになって登場。このカエル姿は時間切れ負け時にも見られる。

余談だが、通常の登場シーンやダークフォース発動時にオルバスが乗っている生き物は、魔界マツハクラブ族の一種で、水中を時速240キロで潜行することが可能。ただし、上にだれかが乗ると極端に遅くなってしまふらしい。



◀いつもなら、カエルがのよう  
な生き物に変わってさうい  
うな生き物に変わってさうい  
うな生き物に変わってさうい  
うな生き物に変わってさうい

◀同キャラ戦では、ヘルダンフ  
や王家の執事を食らったときよ  
り大きなカエルになって登場  
するの、さういふこと、見  
てみるのも、興い

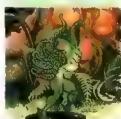
◀つねに1P側がカエルに変化  
するので、さういふこと、見  
てみるのも、興い

## GRAPHIC

### その身体、変幻自在

身体の一部を水棲生物に変化させての攻撃が多彩なオルバス。ジャンプ中②や立ち強④、ダッシュ強④では上半身を硬質の巻き貝に変化させ、しゃがみ強⑥では両腕をカニのハサミに変えている。また、E×必殺技のアクアスブレードでは腕をタコ足に変形。コマンド投げのジェムズアングラーでは2枚貝となって真珠を発射するのだ。

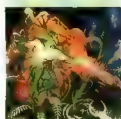
タコ



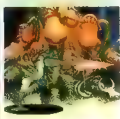
カニ



貝①



貝②



### まーいり物質の正体は?

セキツイ動物のうち、胎生なのは哺乳類だけで……などという話はおいとして、魚やカエルが子どもを卵の状態に産むのはよく知られていること。人と魚類の両方の特性をかねそなえるオルバスだけに、勝利ポーズやコマンド投げで見られる白い物体は卵では……との疑惑もあったが、正体は巨大真珠と判明。さすがに、大切な卵の上に座ったりはしないらしい。

## KNOWLEDGE

### [マーメイドとマーマン]

水を生活場所にする者たちの代表として、その言葉を代弁するオルバス。地上に生きる生物が多種多様であるように、水に生きる者たちの種類も非常に多岐におよぶ。数ある水棲生物のなかには変わった外見を持ったものもいたのだろう。その生物を畏怖、もしくは恐怖しながらながめた人間は、いつしか自分の想像のなかで妖怪と呼ばれる存在を作り出していった。

日本を代表する川の妖怪にかっぱというものがいる。これは口先のとがったカメのような格好で、その背の高さはちょうど人間の小学生くらいであるとされている。泳ぎがうまく、治水工事を手伝ったりする一面も持つが、子どもたちが水辺で遊ばないように、あえて恐ろしい形相や性格で語られることのほうが多い。

水にまつわる妖怪の話は、日本にかぎることなく、世界各地に存在している。たとえば、地中海にすむセイレーンは、女性の顔を持つ鳥の妖怪であるが、彼女はその歌声で人間をとりこにする。また、水辺にならどこにでもいるという妖精ウンディーネは、その美しい姿で人間の男を誘惑し、甘い夢を見せながらおぼれさせるという。

ウンディーネ同様、美しい姿として知られるのが人魚。さまざまな童話の題材にもなっている人魚であるが、女性形の場合はマーメイド、そしてオルバスのような男性形の場合はマーマンという名称で区別されている。

## 勝利ポーズ

弱② (弱④)



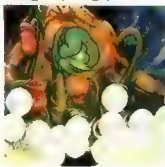
▲ヒレを広げ、ボディビルダーのようにポーズを決める

中② (中④)



▲バック転してバスの乗るとまわりに花が咲きはじめる

強② (強④)



▲周囲から巨大な真珠が集まってきて、土台を形成する



▲オルバスは宙返りしたあとその上にあぐらをかく

弱パンチ

中パンチ

強パンチ

近距離立ち

タグショット

4 3 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ウェットクロス

5 6 3 21



攻撃値▶10+8 [4+3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ローリングフィン

10 17 18 ▼ 8

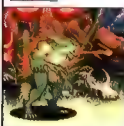


攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶吹き飛ばしダウ  
ン  
ガード方向▶立、屈、空

遠距離立ち

タグショット

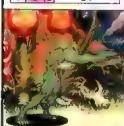
4 3 8



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ウェットクロス

5 6 3 21



攻撃値▶10+8 [4+3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

ローリングフィン

10 17 18 ▼ 8

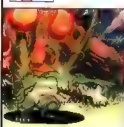


攻撃値▶21 [7]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶吹き飛ばしダウ  
ン  
ガード方向▶立、屈、空

しゃがみ

アマゾンスィム

4 3 7



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル○  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

アマゾンクロール

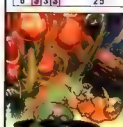
5 3 5 3 12



攻撃値▶10+7 [4+3]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+6  
必殺技  
キャンセル○+×  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、屈

スナップシザーズ

8 3 3 25



攻撃値▶8+13 [3+5]  
ゲージ増加量▶  
空8/防10+4/当15+9  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶  
のけぞり+吹き飛ばしダウ  
ン  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

フライングタイド

4 9 4



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

スパイニージェル

5 5 4



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

サイクロンアーチン

7 6 18

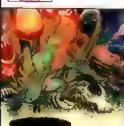


攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

フライングタイド

4 9 4



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

スパイニージェル

5 5 4



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

サイクロンアーチン

7 6 18



攻撃値▶21 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技  
キャンセル×  
キャンセル  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

.....8/88~30/60秒

(ダッシュ中断可能)



●動作中に出来る技.....  
基本技(しゃがみ)、必殺技(コマンド投  
げ2種)  
●ダッシュ継続(●).....×  
●ダッシュ中断(●).....○  
動作途中、食らい判定が極端に低くなる  
のが特徴。強⑧は特殊技に変化する。

後方ダッシュ

※着地時にレバーが●へ入っていたら、

1/16秒の収束まで動作がとどる(ループする)



●動作中に出来る技.....  
必殺技(トリックフィッシュ、コマンド  
投げ2種)  
●ダッシュ継続(●).....○  
●ダッシュ中断(●).....×  
動作のループは2回まで可能。なお、技  
を出せるのは着地しているときのみに。

弱キック

サーフエンド

4 9 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

バンドウェイヴ

5 3 23

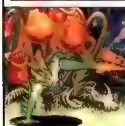


攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

スナイプシャフト

7 4 32

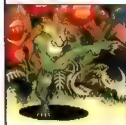


攻撃値▶22 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

サーフエンド

4 9 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

バンドウェイヴ

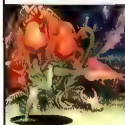
5 3 23



攻撃値▶16 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

スティングシャフト

7 4 32

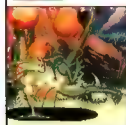


攻撃値▶20 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

フロッグステップ

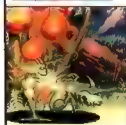
4 9 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

フロッグキック

6 3 3 9 17



攻撃値▶10+10+14+2  
ゲージ増加量▶  
空3/防6+3/当9+0  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶屈

ウォーターレイジ

7 4 25

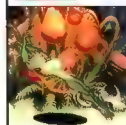


攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空8/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

ソードフィッシュダイブ

4 8 18



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ハイドロピーク

6 8 9



攻撃値▶16 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ハイドロピーク

8 8 9

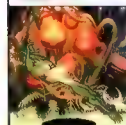


攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

ソードフィッシュダイブ

4 8 18



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ハイドロピーク

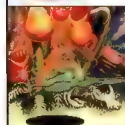
6 8 9



攻撃値▶18 [6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防6/当15  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

ハイドロピーク

8 8 9



攻撃値▶19 [7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技×  
キャンセル×  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

前方ダッシュ(ダークフォース中) ※基本技を出せる時間帯

.....6/18~32/38秒



6 26(ダッシュ中断可能)



●動作中に出来る技.....  
基本技(しゃがみ)、必殺技(一部のぞく)、ウォータージェイル  
●ダッシュ継続(●).....◯  
●ダッシュ中断(●).....×  
必殺技のうち、トリックフィッシュとコマンド投げ2種は出すことができない。

後方ダッシュ(ダークフォース中) ※基本技を出せる時間帯

.....6/18~32/38秒



6 26(ダッシュ中断可能)



●動作中に出来る技.....  
基本技(しゃがみ)、必殺技(一部のぞく)、ウォータージェイル  
●ダッシュ継続(●).....◯  
●ダッシュ中断(●).....×  
性能は前方ダッシュと同じ。動作中にレバーの上下で、多少の上下移動が可能。



必殺技/ES技

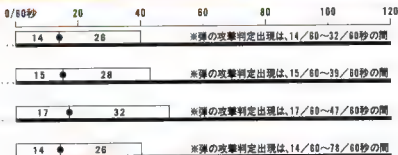
ソニックウェーブ

SONIC WAVE

←タメ→+⊕



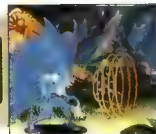
|    | 攻撃値           | ゲージ増量       | ヒット効果              | ガード方向 |
|----|---------------|-------------|--------------------|-------|
| 弱  | 13 [5]        | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒マヒ | 立、屈、空 |
| 中  | 13 [5]        | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒マヒ | 立、屈、空 |
| 強  | 13 [5]        | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒マヒ | 立、屈、空 |
| ES | 13, 18 [5, 6] | 空0/防0/当0    | のけぞり後、<br>62/60秒マヒ | 立、屈、空 |



食らった相手をマヒさせる音波を放つ。相手のマヒ時間は、音波ヒット時の硬直+のけぞり時間+マヒ時間を合計すれば、60分の85秒におよぶ。空中の相手が食らった場合は、ヒットストップ（60分の11秒）終了後に、空中で60分の60秒間マヒしたのち、吹き飛んでダウンする。

ES技にした場合の変化

音波が巨大化し、飛距離も大幅に増加。

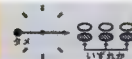


必殺技/ES技

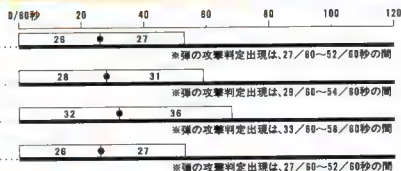
ポイズンブレス

POISON BREATH

←タメ→+⊕



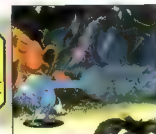
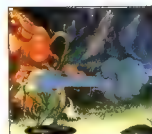
|    | 攻撃値    | ゲージ増量       | ヒット効果             | ガード方向 |
|----|--------|-------------|-------------------|-------|
| 弱  | 9 [4]  | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒毒 | 立、屈、空 |
| 中  | 9 [4]  | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒毒 | 立、屈、空 |
| 強  | 9 [4]  | 空15/防18/当21 | のけぞり後、<br>62/60秒毒 | 立、屈、空 |
| ES | 15 [5] | 空0/防0/当0    | のけぞり後、<br>62/60秒毒 | 立、屈、空 |



エラから毒霧を吹き出す（毒霧の発生位置は、弱中強の順で速くなる）。相手が行動不能になる時間はソニックウェーブと共通。形式は飛び道具だが、相手の飛び道具とは干渉せず、お互いスリ抜けてしまう。空中の相手にヒットした場合、相手は吹き飛んだあと、地上で60分の31秒間毒状態に。

ES技にした場合の変化

広範囲に広がる毒霧を噴出。

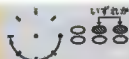


必殺技/ES技

クリスタルランサー

CRYSTAL LANCER

相手の近くで  
←タメ→+⊕ or 強⊕



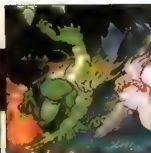
|                       | 攻撃値            | ゲージ増量   | 投げ間合い |
|-----------------------|----------------|---------|-------|
| イ<br>ニ<br>ル<br>E<br>S | 4+4+18 [2+2+4] | 空12/当21 | 43ドット |
| ES                    | 4×6+13 [2×7]   | 空0/当0   | 43ドット |



相手をつかんで跳び上がり、空中で手刀を2発たたきこんだのち地面へ投げつける。着地するころには相手が起き上がりはじめてるので、追いうち攻撃を当てることはできない。

ES技にした場合の変化

空中で手刀をたたきこむ回数が6発に増え、そのぶん相手に与えるダメージが大きくなる。

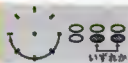


ES技

## 必殺技/ES技

## ジェムズアンガー

## GEM'S ANGER

相手の近くで  
→◆→◆→◆→+中○or強○

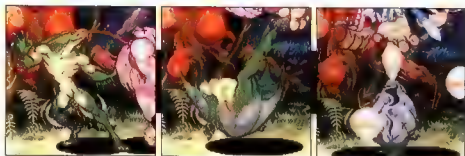
|      | 攻撃値            | ゲージ増加量  | 投げ割合  |
|------|----------------|---------|-------|
| ノーマル | 6×8 [2×8]      | 空12/当21 | 43ドット |
| ES   | 5×8+12 [2×8+2] | 空0/当0   | 43ドット |



相手を投げると同時に貝へと変身し、巨大な真珠を召喚たたきつける。投げ技でありながらコンボ修正が影響するため、意外にダメージは少ない。投げたあと、追いうち攻撃を当てることが可能。

## ES技にした場合の変化

真珠をたたきつけたあと、トリックフィッシュの動作で蹴り飛ばす。最後の蹴りだけは、コンボ修正を受けない。



## ES技



## EX必殺技

消費ゲージ数..... 1

## シーレイジ

## SEA RAGE

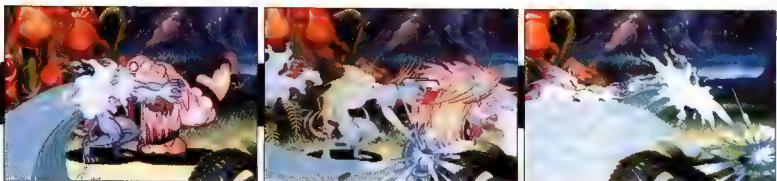
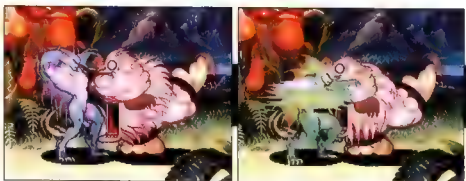
◆◆◆◆◆→+ee



| 攻撃値                             | ゲージ増加量   | ヒット効果  | ガード方向 |
|---------------------------------|----------|--------|-------|
| {(14, 10, 8)×8<br>{(5, 4, 3)×8} | 空0/防0/当0 | のけぞり×8 | 立、屈、空 |



2ヒットする津波を4つ呼びよせる。津波の攻撃値は、出ざわがもっとも高く、前方へ流れるにつれて低下していく。相手がオルバスの背後（しかも画面端）に回りこんで津波を食らった場合、津波ひとつにつき14+10のダメージを与えることができるが、ふつうに当てるぶんには津波ひとつにつき10+8、または8+8のダメージが限界だろう。なお、本作のシーレイジには、追いうち攻撃の能力や空中コンボの属性がなくなった。



EX必殺技

アクアスプレッド

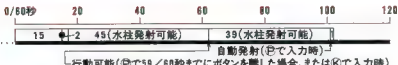
AQUA SPREAD

位置指定:  $\blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown + \textcircled{P}$   
(押しつづけて離す)  
自動:  $\blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown + \textcircled{K}$

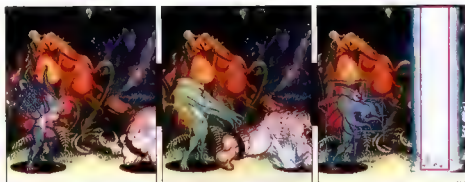


消費ゲージ数.....1

| 攻撃値            | ゲージ増量    | ヒット効果                 | ガード方向 |
|----------------|----------|-----------------------|-------|
| 40, 22 [10, 8] | 空0/防0/当0 | はるか上へ吹き飛ばす<br>吹き飛びダウン | 立、風、空 |



目の前に撃ちこんだ水滴が地面を進んでいき、 $\textcircled{P}$ で出した場合は $\textcircled{P}$ を離した地点で、 $\textcircled{K}$ で出した場合はコマンド入力時に相手のいた位置で、水柱を発生させる。水柱の吹き上がりはヒットしたときのみ、相手は真上へ吹き飛ばされたあと、食らい判定を残したまま落ちてきてダウンする（落下中の相手に攻撃を当てることが可能）。 $\textcircled{P}$ で出して、水滴が進んでいるときにオルバス本体がダメージを受けると、その地点で水柱が暴発する。



EX必殺技

ウォータージェイル

WATER JAIL

$\blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown + \textcircled{P}$

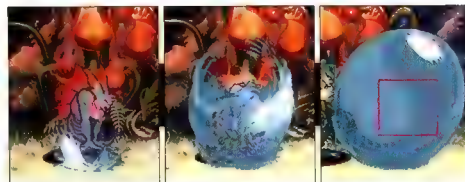


消費ゲージ数.....1

| 攻撃値                          | ゲージ増量 | ヒット効果                    | ガード方向 |
|------------------------------|-------|--------------------------|-------|
| [2+14/60秒ごと]<br>[4+14/60秒ごと] | 空0/当0 | 最大421/60秒拘束後、<br>吹き飛びダウン | ガード不能 |



水泡を発生させる。水泡は前方へゆっくり浮遊していき（水泡の出現時間は60分の180秒）、入りこんだ相手を拘束する。拘束時間は、最大値が60分の421秒で、水泡が浮遊していた秒数や、拘束された相手のレバガチャによる抵抗に応じて短縮される。拘束中の相手には、攻撃を当てることが可能。なお、相手を拘束する前にオルバスがダメージを受けた場合、水泡は消滅してしまう（スーパーアーマー中をのぞく）。

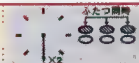


EX必殺技

ダイレクトシザーズ

DIRECT SCISSORS

$\blacktriangle \blacklozenge \blacktriangledown + \textcircled{P}$   
(弱Pカラーor中Pカラーでのみ使用可能)

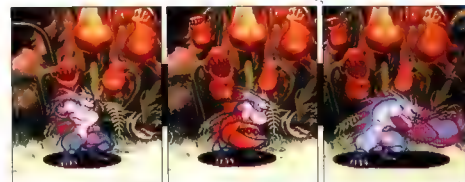


消費ゲージ数.....3

| 攻撃値    | ゲージ増量    | ヒット効果   | ガード方向 |
|--------|----------|---------|-------|
| 21 [5] | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン | 立     |



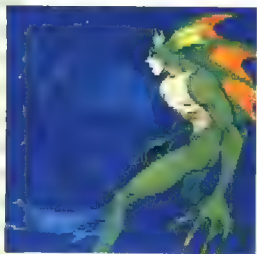
手を大きなハサミに変形させて、両側からはさみこむ。この技の特徴は、消費ゲージ数が多いことと、見た目に反してしゃがみガード不能なこと、それとオルバスの身体の色が弱Pカラーか中Pカラーでなければ使用できないということの3点だろう。ちなみに、弱Pカラーと中Pカラーは、初代「ヴァンパイア」におけるオルバスのカラー（当時は全部で2色だった）と同じ。



①攻撃判定出現

# AULBATH ENDING

息子アルバの救出は、新たな「海の民」発見のうれしいオマケつき。彼らとオルバスたちが協力しあえば、「海の民」の再興も決して夢物語ではない。



「世界がくすれ、うねっている……もとの海へ、家へ戻れるのか？ !? あの声は……息子か!!」



「アルバ、無事か!!」



「ババ!!」

「? その子は……?」

「ババをさがしてるトチュウでトモダチになったコだよ。

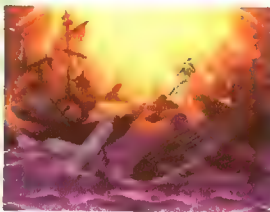
あのね、リップルっていうの」

(……我々と同じ種族なのか?)」



「あっ！ あたしのおうちだー!!」

「こ……これは……!?」



魔界の力により閉ざされていた空間、暗黒の海域「サルガッソー」。彼らはそこに住む先住民族であった。これから2つの種族は「海の民」として共存してゆくであろう。

W... what's this! Can I go home now...!?

!/? That voice...!! Ricky, are you OK!!

Dad!!

Who's that girl...?

Her name is Micky. We're best friends.

Oh look, there is my home!

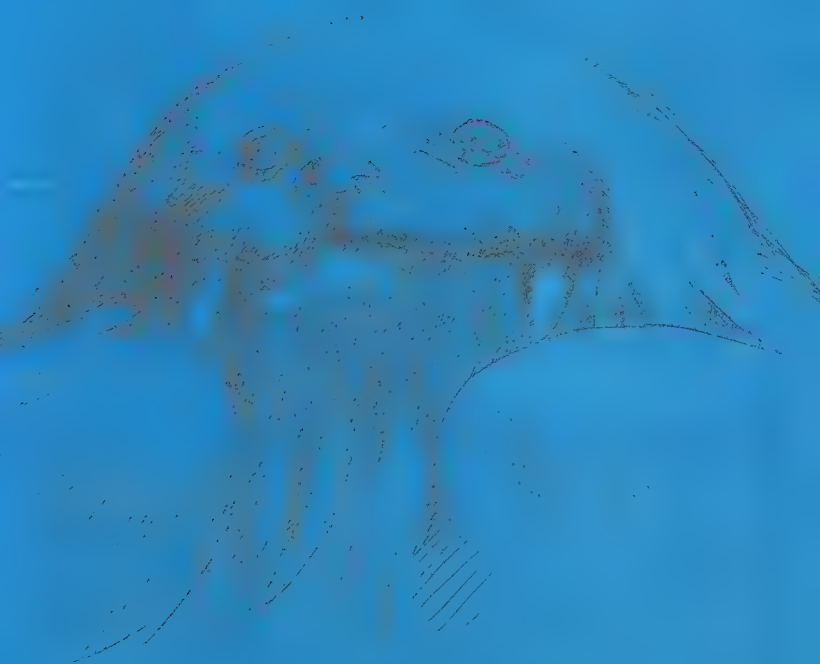
W... What's happened here!/?

"Sargasso", it's been isolated due to a mysterious power. Its inhabitants have also been isolated for centuries. Without Jedah's power, the barrier has fallen... Leaving the two sister species to live together...

§1-14

# サスカッチ

SASQUATCH



## 氷点下の力自慢

「人間界をセイフクする」という当初の野望(?)もすっかり忘れ、かつてない味覚の至福「バナナ」を得て人間と交流を深めつつあるビッグフット族。村から歩いて4日のところにある人間の街から帰ってきたサスカッチは、信じられない光景を目の当たりにした。村の中央部が大きく陥没し、真っ黒な穴が口を開けていた。さらには、100人近くいた村人の姿も消えていたのだ。

「こりゃあ……何か悪いことを考えてるヤツがいるにちがいないえ!」

なまっていた体を武者震いさせ、サスカッチは勢いよく穴に飛びこむ。

闇の向こうに、激しい魂の奪い合いが待つとも知らず……。



### 【キャラクター特性】

宙を跳ねていくダッシュで相手をおさえこみ、巨大な手足がくり出す力まかせの攻撃で、瞬時に相手の体力を奪いさつてしまう。体内には冷気がたくわえられており、それを攻撃に転用することで相手を凍結させることもできる。



本名 サスカッチ

生年 1903年

出身 カナダ

身長 186cm (幅208cm、足80cm)

体重 180kg

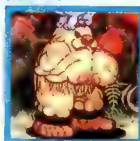
弱Pカラー



中Pカラー



強Pカラー



P P同時押しカラー



P オートカートカラー



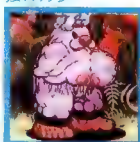
弱Pカラー



中Pカラー



強Pカラー



K K同時押しカラー



K オートカートカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかられ時

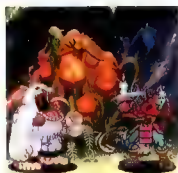
①乱入され時

①時間切れ負け

## SECRET

### やっぱりバナナが好き!

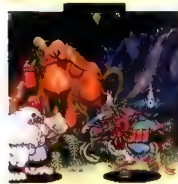
人間との交流をはじめて以来、バナナの味にヤミツキとなったビッグフット族。サスカッチもその例にもれず、つねにバナナを携帯しているらしい。  
 ◆◆◆◆◆+スタート・ボタンとコマンド入力すると、バナナを食べたあと皮を投げ捨てる(※ゲージが1本分必要)。じつは、この皮には攻撃判定があり、上に乗った者は転んでしまうのだ。たとえ、皮を投げた本人でも……。



「バナナを食べて皮を投げ捨てる。サスカッチはバナナが好きだ。」



「バナナを食べて皮を投げ捨てる。サスカッチはバナナが好きだ。」



「バナナを食べて皮を投げ捨てる。サスカッチはバナナが好きだ。」

## 魔界の犬ぞり隊

EX必殺技や勝利ポーズでは仲間の魔界生物が登場。ビッグスレッジの犬はスノービースト族、ビッグアイスバーンのクジラはマカイコクジラ族、勝利ポーズの雪ダルマはスノーマン族。

### 犬



### クジラ

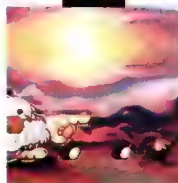


## 「M.A.P.S. (マップス)」結成

サスカッチのダークフォースを強で発動させると、背後に8体のペンギンが出てくる。彼らは、今回の闘いのために「M.A.P.S.」というスペシャルユニットを結成したナダレペンギン族。頭に導火線がついているその風貌が特徴で、特技は自爆。



「M.A.P.S.の正式名前は、マカイコペンギン族。」



「M.A.P.S.の正式名前は、マカイコペンギン族。」

## KNOWLEDGE

### 【二律背反〜ふたつの幸せ】

人々がおとずれ、動物たちを観察する場所、動物園。オリに入れた動物たちを見ていると、はたして彼らは幸せなのか、少し気になったりする。「オリのなかには生きる動物と、野生に生きる動物、どちらが幸せだろうか」、動物園で世話する人間には胸に刺さるような問いである。だが、ある動物園の園長は、静かにこう語ったという。

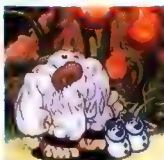
「それは、現代の人間と古代の人間、どちらが幸せであるかを比較することに似ているでしょう。今の人間は食に困ることがないぶん、社会というオリのなかで生きなければなりません。原始の時代に社会のオリはなかったでしょうが、食べ物求めてさまよわなければならなかった。こう考えてみると、動物園の動物たちも一概にかわいそうとは言い切れないと思いませんか?」

ジェダにとらえられていたビッグフットたち。つかまってヒドイ目に遭っているかと思ったら、みんなはおいしい「バナナ」を食べて楽しくすごしていた。彼らは自分の村から出ることでバナナという至福の味を手に入れたのだ。しかし、人と交流をすることで、いずれビッグフットたちにも文明の波が押しよせることになるだろう。

豊富な食事と文明にあふれた人間との共生、あるいは、質素ながら乱れることのない村の生活——どちらを取ることがサスカッチたちにとって幸せなのか、その答えを出すのは意外にむずかしい。

## 勝利ポーズ

### 弱P



▲弱Pの勝利ポーズは、サスカッチがバナナを食べて皮を投げ捨てる。

### 中P (中K/強K)



▲中Pの勝利ポーズは、サスカッチがバナナを食べて皮を投げ捨てる。

### 強P



▲強Pの勝利ポーズは、サスカッチがバナナを食べて皮を投げ捨てる。

### 弱K



▲弱Kの勝利ポーズは、サスカッチがバナナを食べて皮を投げ捨てる。

## 弱パンチ

## 中パンチ

## 強パンチ

近距離立ち

## ビッグフリック

4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグバーム

5 3 16



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグボルケイノ

7 5 26

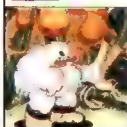


攻撃値▶24, 20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

## ビッグフリック

4 3 8



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグバーム

5 3 16



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当16  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグボルケイノ

7 5 26



攻撃値▶24, 20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## ビッグフィンガー

4 3 7



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグサミング

5 3 14



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## ビッグリフト

6 2 23

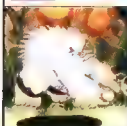


攻撃値▶23, 20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15+9/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶吹き飛ばし  
ガード方向▶立、屈

垂直ジャンプ

## ビッグスタンプ

4 8 4



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ビッグヘッド

5 6 15



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ビッグナックル

9 4 17

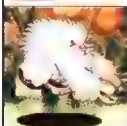


攻撃値▶21 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶はきつげん  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## ビッグスタンプ

4 8 4



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当8  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ビッグヘッド

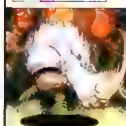
5 6 15



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## ビッグナックル

9 4 17



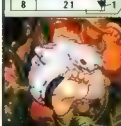
攻撃値▶21 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技◯  
キャンセル◯  
ヒット効果▶はきつげん  
ガード方向▶立、空

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯  
……2/60~35/60秒

- 動作中に出来る技……基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(※要素)……×
  - ダッシュ中断(※要素)……◯
- ダッシュ直後から攻撃を出せる点と、着地の硬直時間が皆無な点は前作と同じだ。

## 後方ダッシュ

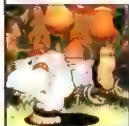
※基本技を出せる時間帯  
……1/60~28/60秒

- 動作中に出来る技……基本技(ジャンプ)
  - ダッシュ継続(※要素)……×
  - ダッシュ中断(※要素)……◯
- 前方ダッシュよりも高く跳ねていくのが特徴。動作速度も非常に速い。

## 弱キック

### ビッグストッパー

4 3 11

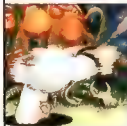


攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中キック

### ビッグハンマー

6 9 21

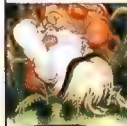


攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 強キック

### ビッグローテート

7 22 21



攻撃値▶22.22 [8.8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15+9/当24  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

近距離立ち

### ビッグストッパー

4 3 11



攻撃値▶9 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ビッグハンマー

6 9 21



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

### ビッグローテート

7 22 21



攻撃値▶22.22 [8.8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15+9/当24  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶吹き飛び  
ガード方向▶立、屈

遠距離立ち

### ビッグコサック

4 3 11



攻撃値▶7 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### ビッグヒップ

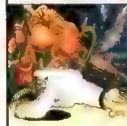
5 9 16



攻撃値▶17 [8]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

### ビッグログ

9 4 30



攻撃値▶18 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

### ビッグリム

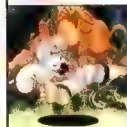
4 8 5



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ビッグティップ

5 8 7



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ビッグスカッシュ

7 9 13



攻撃値▶11+11 [4+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

### ビッグリム

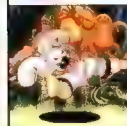
4 8 5



攻撃値▶9 [5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ビッグティップ

5 8 7



攻撃値▶17 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

### ビッグスカッシュ

7 9 13



攻撃値▶11+11 [4+4]  
ゲージ増加量▶  
空6/防10+4/当15+9  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## 通常投げ

## ビッグボム

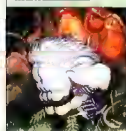
相手の近くで  
●or●+  
中P or 強P

攻撃値▶21 [4]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶44ドット  
パワー入力方向▶○  
相手も投げ

相手を持ち上げ、思いきり地面へたたきつける。投げたあと相手がすぐに起き上がりは始めるため、追いうち攻撃は当てられない。

## 空中投げ

## ビッグエア

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中P or 強P

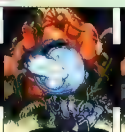
攻撃値▶25 [6]  
ゲージ増加量▶9  
投げ割合▶51  
高さ▶65ドット  
距離▶43ドット  
パワー入力方向▶×  
相手も投げ

とらえた相手の頭を下に向け、その上にまたがって落下する。投げたあと、すぐには動けないため、追いうち攻撃は間に合わない。

## 追いうち攻撃

## ビッグホイール

相手ダウンor転倒時に●要素+●or●



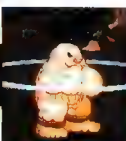
攻撃値▶  
ノーマル▶6 [6]  
ES▶17 [4+6]  
ゲージ増加量▶  
ノーマル▶空8/当24  
ES▶空0/当0

回転しながら跳んでいき頭から相手に突っこむ。ES版はヒットしたら垂直に跳ね上がり、ヒップアタックを追加。攻撃量は低め。

## ダークフォース

## スーパーアーマー：ビッグレジスター

弱P+弱P同時、または中P+中P同時

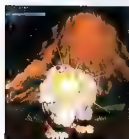


「スーパーアーマー能力」と「ダッシュ中の空中チェーンコンボが可能」という特典を得る。このスーパーアーマーは完全なものではなく、一定以上のダメージを受けるとやられポーズになってしまう（弱の基本技や飛び道具なら3発まで耐えるが、転倒やダウン効果のある技には1発でアウト）。かわりに、出せる技の制限を受けず、ふつうにガードすることもできる。

## ダークフォース

## スーパーウエポン：ビッグレジスターウイズM.A.P.S

強P+強P同時



8匹のペンギンを引き連れる。サスカッチがPの基本技を出すことに、最後尾のペンギンから1匹ずつ突進（空中にいた場合はジャンプ）していき、相手に当たるか一定距離で爆発。突進やジャンプの距離は、弱中強の順で伸びる。

## ペンギンのデータ

攻撃値▶  
突進▶7、爆発▶15  
【突進▶2、爆発▶4】  
ゲージ増加量▶  
空0/防0/当0  
ヒット効果▶最後のはけぞり  
ガード方向▶立、屈、空

## 必殺技/ES技

## ビッグタイフーン

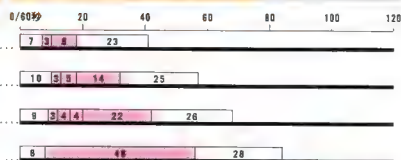
●↓●+●



## GC技

## BIG TYPHOON

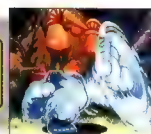
|    | 攻撃値         | ゲージ増加量                 | ヒット効果     | ガード方向 |
|----|-------------|------------------------|-----------|-------|
| 弱  | 14+14 [4+4] | 空18/防19+1<br>当21+3     | のけぞり+のけぞり | 立、屈、空 |
| 中  | 10×3 [3×3]  | 空18/防19+1+1<br>当21+3+3 | のけぞり×3    | 立、屈、空 |
| 強  | 9×4 [3×4]   | 空18/防19+1×3<br>当21+3+3 | のけぞり×4    | 立、屈、空 |
| ES | 37 [11]     | 空0/防0/当0               | 凍結吹き飛びダウン | 立、屈、空 |



足を突き出して回転させる。弱中強のちがいは、技の動作速度や攻撃のヒット数だけでなく、動作中の当たり判定にもある。弱で出した場合は攻撃判定がツマ先にあり、カカトには食らい判定しかない。逆に、強はカカトに攻撃判定があり、ツマ先に食らい判定がある。中は弱と強の間だ。

## ES技にした場合の変化

凍結効果つきで、攻撃判定が大きい。



(当たり判定は弱のもの)

必殺技/ES技

ビッグブレス

BIG BREATH

↓↘→+Ⓔ

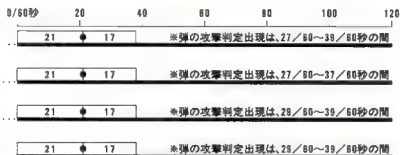


冷気の鼻息を吹き出す。攻撃判定の出現が遅いことと、リーチの短さがネック。相手の飛び道具（ES版やEX必殺技のぞく）を消せるが、かなり早めの入力が必要。なお、見た目には変わらないが、弱中強の順で鼻息の射程距離が長くなっていく。

ES技にした場合の変化

攻撃判定が上下に広く、ES版の飛び道具も消すことが可能。地上の相手が食らうと凍結中に食らい判定が残る（凍結時間は相手のレバガチャで変化）。

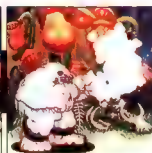
|    | 攻撃値    | ゲージ増加量      | ヒット効果                 | ガード方向 |
|----|--------|-------------|-----------------------|-------|
| 弱  | 18 [6] | 空12/防12/当12 | 凍結吹き飛び                | 立、屈、空 |
| 中  | 18 [6] | 空12/防12/当12 | 凍結吹き飛び                | 立、屈、空 |
| 強  | 18 [6] | 空12/防12/当12 | 凍結吹き飛び                | 立、屈、空 |
| ES | 23 [8] | 空0/防0/当0    | 凍結吹き飛び後<br>71/60秒行動不能 | 立、屈、空 |



(当たり判定は強のもの)



①攻撃判定出現



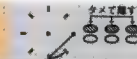
ES技

必殺技/ES技

ビッグブロー

BIG BLOW

↓↘→+Ⓔ (タメて離す)



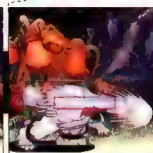
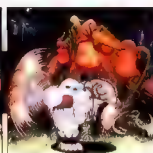
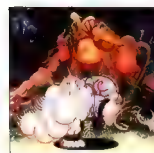
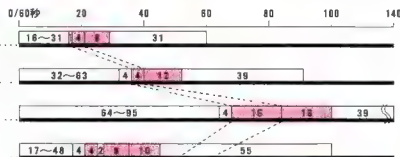
腕を豪快に振りまわしたあと、前方へ踏みこみつつパンチをくり出す。コマンド入力後にⒺを押しつづけていると、腕を振りまわす速度が上がることに性能が1段階上昇し、攻撃値や攻撃の射程距離などが増加していく。攻撃をガードされると、段階に関係

なく相手のほうが先に動いてしまうのが難点。

ES技にした場合の変化

パンチが3ヒットするようになる。ちなみに、Ⓔを押しつづけても技の性能は変化しない。

|     | 攻撃値          | ゲージ増加量      | ヒット効果             | ガード方向 |
|-----|--------------|-------------|-------------------|-------|
| 1段階 | 23, 18 [6.5] | 空18/防22/当26 | 吹き飛びダウン、のけぞり      | 立、屈   |
| 2段階 | 25, 19 [7.5] | 空18/防22/当26 | 吹き飛びダウン、のけぞり      | 立、屈   |
| 3段階 | 27, 20 [8.5] | 空18/防22/当26 | 吹き飛びダウン、のけぞり      | 立、屈   |
| ES  | 14×3 [4×3]   | 空0/防0/当0    | のけぞり+のけぞり+吹き飛びダウン | 立、屈   |



①攻撃判定出現



①ダウン効果消滅



ES技

## 必殺技/ES技

## ビッグタワース

## BIG TOWERS

↓↓↓+⊕

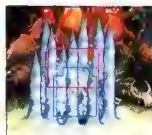


|    | 攻撃値                | ゲージ増加量      | ヒット効果     | ガード方向 | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|----|--------------------|-------------|-----------|-------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| 弱  | 23 [5]             | 空18/防21/当24 | 凍結吹き飛び    | 立、屈、空 | 8     | 12 | 24 |    |    |     |     |
| 中  | 23 [5]             | 空18/防21/当24 | 凍結吹き飛び    | 立、屈、空 | 8     | 23 | 24 |    |    |     |     |
| 強  | 23 [5]             | 空18/防21/当24 | 凍結吹き飛び    | 立、屈、空 | 9     | 23 | 24 |    |    |     |     |
| ES | 1発につき28<br>11発につき9 | 空0/防0/当0    | 凍結吹き飛びダウン | 立、屈、空 | 7     |    | 54 |    |    |     |     |

氷柱が周囲から突き出てくる。弱中強のちがいは、攻撃判定出現時間。

## ES技にした場合の変化

巨大な氷柱が、左右へ広がるようにつぎつぎと出現する。ただし、1本でも当たった時点で、残りの氷柱の攻撃判定は消えてしまう。例外として、相手が頭上にきた場合は、左側へ進む氷柱+右側へ進む氷柱の両方が同時に当たる(2ヒットになる)。

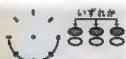


## 必殺技/ES技

## ビッグブランチ

## BIG BLANCH

⇒⇨⇩⇨⇧⇧+⊕

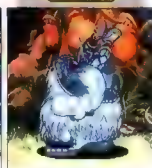


|      | 攻撃値    | ゲージ増加量  | 投げ割合  | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|------|--------|---------|-------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| ノーマル | 19 [6] | 空12/当22 | 54ドット |       |    | 63 |    |    |     |     |
| ES   | 23 [8] | 空0/当0   | 54ドット |       |    | 63 |    |    |     |     |

とらえた相手を口の中へほうりこみ、凍結させて吐き出す。凍結状態の相手には食らい判定があり、追加で攻撃を当てることができる。ただし、相手がボタン連打をするなどして抵抗した場合、凍結状態がすぐに解除されてしまう。

## ES技にした場合の変化

相手の凍結時間(最大値)が、60分の40秒長くなる。



## 必殺技/ES技

## ビッグスイング

## BIG SWING

レバー1回転+⊕

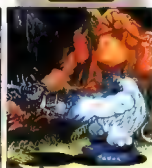
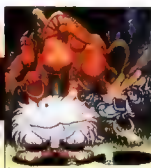
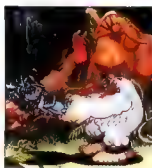


|      | 攻撃値     | ゲージ増加量  | 投げ割合  | 0/60秒 | 20 | 40 | 60 | 80 | 100 | 120 |
|------|---------|---------|-------|-------|----|----|----|----|-----|-----|
| ノーマル | 31 [10] | 空12/当42 | 58ドット |       |    | 63 |    |    |     |     |
| ES   | 37 [12] | 空0/当0   | 58ドット |       |    | 63 |    |    |     |     |

相手の両足をつかんで豪快に振りまわしたあとほうり投げる。投げたあとしばらく目を回してしまいうため、追いうち攻撃を当てるのはムリ。余談だが、サスカッチとビクトルのコマンド投げは相手との距離が離れていても出することができる。

## ES技にした場合の変化

回転速度と回転数が増加し、相手へ与えるダメージも増える。



## EX必殺技

消費ゲージ数.....1

## ビッグトラップ

BIG TRAP

←→↓↖↗+スタート・ボタン



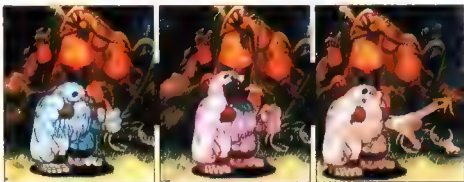
| 攻撃値   | ゲージ増加量   | ヒット効果 | ガード方向                      |
|-------|----------|-------|----------------------------|
| 2 [1] | 空0/防0/当0 | 転倒    | ガード不能<br>(こちらが技を出して、た場合は足) |

0/60秒 20 40 60 80 100 120



※皮の攻撃判定出現は、69/80~251/80秒の間

EX必殺技で唯一、コマンド入力にスタート・ボタンを使用する技。バナナを口にほうりこみ、残った皮を前方へ投げ捨てる。地面に落ちた皮はおおよそ3秒間その場に残り、ふれたものは(たとえ自分であろうと)スベって転んでしまう。ただし、しゃがみガードの姿勢をとっているとき皮にふれた場合は、例外的にガードすることができる。相手をダウンさせた直後にすばやく出せば、一応、スキを残さずに皮を地面におくことが可能。



## EX必殺技

消費ゲージ数.....1

## ビッグフリーザー

BIG FREEZER

←→↓↖↗+E/E

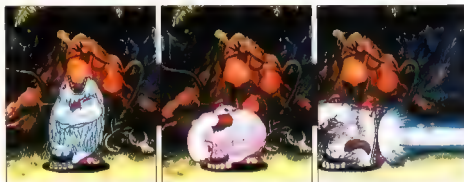


| 攻撃値    | ゲージ増加量   | ヒット効果     | ガード方向 |
|--------|----------|-----------|-------|
| 31 [8] | 空0/防0/当0 | 凍結吹き飛びダウン | 立、屈、空 |

0/60秒 20 40 60 80 100 120



大きく息を吸ったのち、前方へ向けて膨大な量の冷気を放射する。攻撃判定の出現は遅いが、ほぼすべての飛び道具をカキ消すことが可能(カキ消せる飛び道具には、サンダーブレイクの放電さえふくむ。消せないのは、ドラゴンキャノン、フアラオマジック、ビッグフリーザーといったところ)。攻撃判定の出現時間は長いが、ヒット数やケズリ回数は1回のみ。サスカッチ本体がダメージを受けると、即座に冷気は消えてしまう。



## EX必殺技

消費ゲージ数.....1

## ビッグアイスパーン

BIG EISBAHN

←→↓↖↗+K/K

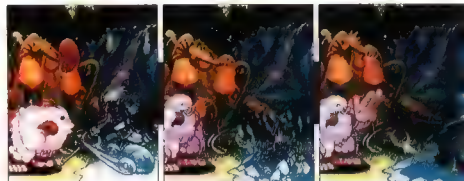


| 攻撃値     | ゲージ増加量 | 投げ間合い     |
|---------|--------|-----------|
| 39 [10] | 空0/当0  | 76~240ドット |

0/60秒 20 40 60 80 100 120



冷気の息を吹きかけ、地面に氷をはる。氷の上に足をつけた相手は、スベって転倒したあけく、氷海にしずんで凍結してしまう。地上の投げ技と同じ判定なので、空中判定になっている相手や、ジャンプの予備動作中(跳ぶ前の少しかがみこんでいる状態)の相手には効果がない。氷の出現が遅いことと、氷がフトロコロまでカバーしていないのも弱点。ビッグフリーザーと同様に、サスカッチ本体がダメージを受けると氷は消滅する。



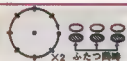
## EX必殺技

消費ゲージ数……1

## ビッグスレッジ

BIG SLEDGE

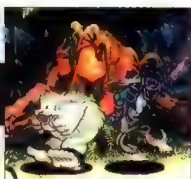
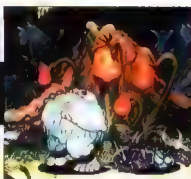
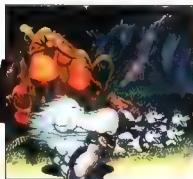
レバー2回転+⊗⊗



| 攻撃値         | ゲージ増加量   | 投げ間合い |
|-------------|----------|-------|
| 36+16 (8+6) | 空0/防0/当0 | 68ドット |



相手をつかんで後方へ跳んでいき、相手をソリがわりにしてすべりまわったあと、トドメにシリで突き飛ばす。コマンドが長くすばやい入力が必要かわりに、サスカッチの技でもっとも攻撃値が高く、相手の体力を4割くらい奪うことができる。投げ間合いの広さも、コマンド投げのなかではトップクラス。余談だが、すべりまわるときに現れる雪の犬は、勝利ポーズで出てくる雪だるまと同じ、魔界生物らしい(→P.155)。



## 挑発の部屋

## ジェダ

82



◀「いかにあきれだすようなポーズをとり、フン、弱いな」とつぶやけ

## バレッタ

47



◀「足元の犬(ハリー)を手まねきしながら「おいで、ハリー」と言う

## キュービィ

38



◀相手に背中を向けて尻をふる。一瞬、相手を跳発しているらしい

## リリス

107



◀「フキダシの中に表示されるすべての食べ物と、その出現確率を下に紹介

## デミトリ(ノーマル①)

42



◀「カモン」または「レッツプレイ」と言いつて手まねき。奇数回目の挑発

## (ノーマル②)

54



◀「いいねえ、か」決まったな」と言いつて頭に入フレ。偶数回目の挑発

## モリガン

93



◀「オモリに乗り、私のものになるわい」。見た目は魔界に地上判定

食べ物一覧  
(カッコ内は出現確率)

| プリン<br>(3/16)     | チョコレート<br>(3/16)  | パフェ<br>(2/16) |
|-------------------|-------------------|---------------|
| アイスクリーム<br>(2/16) | クリームソーダ<br>(2/16) | 原始肉<br>(1/16) |



# アナカリス (ノーマル)

29 ◆ 45



▲アナカリスが格へと変形。格を開くと、小さなカイトが出てくる

## (ノーマル・大カイト)

29 ◆ 45



▲スタート・ボタンを押したとき2分の1の確率で大きなカイトが出る

## (大挑発)

33 ◆ 144 ◆ 144 ◆ 250



▲3分の1スタート・ボタンで見られる

## (同キャラ戦で相手が) 大挑発中・ノーマル

29 ◆ 45



▲相手が大挑発中にスタート・ボタンで、頭をかかえたカイトが出る

## (同キャラ戦で相手が) 大挑発中に大挑発

1~371(相手の大挑発終了まで)



▲相手が大挑発中に同じコマンドを入力すると、大挑発終了まで踊る

## ビクトル (ノーマル①)

68



▲16分の4の確率で出現。鼻をほじり、指先でこねる。攻撃能力はない

## (ノーマル②)

(可変) ※シリも出る回数が多い



▲16分の4の確率で出現。シリをふる。残りの機は攻撃判定のある挑発(※)

## ザベル (ノーマル①)

136



▲16分の8(対バレッタ戦、対レイレイ戦では16分の4)の確率で出現

## (ノーマル②)

56



▲対レイレイ以外で16分の8の確率で出現。『YOU BAD!』と言う

## (対バレッタ/ノル・マルター目ぼれ)

175



▲1回目は通常、以降は16分の4の確率で出現

## (対レイレイ/ザベル目ぼれ)

53



▲1回目は通常、以降は16分の12の確率で出現。『WANT YOU!』

## レイレイ

75~∞



▲あつたを腹で吸く。スタート・ボタンを押してつづけている(動作継続)

## ガロン

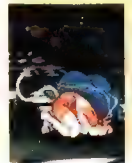
61



▲「チッチッチ」と舌打ちしながら指を左右にふる。カッつけてますなる

## フェリシア

56



▲腰を落として「へんへん……」とやみくもに「をかいでいるようだ(※)」

## オルバス

75



▲舌を引くつと、頭から水が吹き出す。相手をあちよくつているや

## サスカッチ

61



▲「にこやかな顔で相手を手まねき。友好的とも挑発ともとれる

## ビシャモン (ノーマル①)

44



▲刀を斜めにふり下ろして、片手で印をむすび、「殺す!」とさけぶ

## (ノーマル②)

26



▲刀を横にかまえ、片手で印をむすび「御免!」動作時間が端端に短い

※1) 攻撃判定を持ったフレンドシップ(ビクトル)、つかみ判定を持ったフレンドシップ(フェリシア)については、そのキャラクターの技表を参照

# SASQUATCH ENDING

助けたつもりが、大きなお世話？ 村の仲間は山盛りバナナに囲まれて幸せ絶頂。  
これじゃ助けたサスカッチも、やられたジェダも浮かばれない。



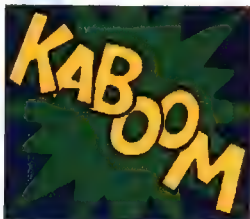
「村の仲間に手を出すヤツは容赦しねえゾ！ わかったか！」



「さーみんな待ってろよ。今すぐ助けてやるからな！」



「フンガ——ッ!!」



「……!!」



「おおサスカッチか、いい所に来た。みんなジェダさんに招待されたんだ」



「みる、この山もりバナナ！ おまえも食べ、ウマイぞお!!  
わしらいつまでもここにいていいんだと！ 夢のようじゃ!!  
しかし、ジェダさんは、本当に親切でいい人じゃなあ!!  
うわははははははははは!!」

*I won't forgive anyone who tries to hurt my people! Wait for me friends... I'll help you all!  
Fungaaaaahhh!!*

*.....!!*

*Sasquatch you're just in time. Jedah invited all of us here. Try these bananas. They taste so good. Jedah is such a nice guy. He's been so kind!! Uwahahahahahahaha!!*

§1-15

# ビシヤモン

BISHAMON



# 返し血に嗤う甲冑 わら かつちゆう



## 【キャラクター特性】

日本刀による驚異のリーチと、刀の重量を感じさせないすばやい攻撃速度は、近～中間距離で有利な闘いを展開させる。ダッシュの性能も高い。怨霊による遠隔攻撃も可能だが、ビシャモン自身の動きを制限するため、多用は自滅をまねく。



本名 般若（かつての宿主の名を語っている）  
 生年 1673年  
 出身 日本  
 身長 190cm  
 体重 60kg（鎧のみ）

弱◎カラー



中◎カラー



強◎カラー



◎◎同時押しカラー



◎オートガードカラー



弱⊗カラー



中⊗カラー



強⊗カラー



⊗⊗同時押しカラー



⊗オートガードカラー



①登場ポーズ

①中立ポーズ

①乗っかれ時

①乱入され時

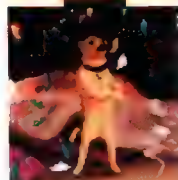
①時間切れ負け

## SECRET

## 1匹の秋田犬、その名は太郎

布団がうごめき、ガイコツが描かれたカベをバックに老婆が包丁を研ぐという、おどろおどろしい雰囲気を持った山姥ステージ。対2P戦、対CPU戦を問わず、このステージで勝敗が決まると、うごめいていた布団のなかから1匹の犬が現れる。

この犬は、「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。



「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。

「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。

「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。

## GRAPHIC

## 自力で動き出した呪いの甲冑

意志を持った甲冑、般若（ビシャモン）の名は気に入ったので使っているだけ。本来は宿主となる人間がいないと動けないのだが、現在は無数の怨霊を肉体として、宿主なしで動いている。



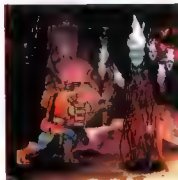
「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。



「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。

## 鬼火となって光る怨霊

登場時に大量出現する怨霊は、すべて般若にあやつられており、大半がビシャモンの肉体を形成し、残りは肩の上で浮遊している。浮遊している怨霊は、般若の念により宙を飛来し、食らった相手にとりつくのだ。



「ヴァンパイア」および「ハンター」のビシャモン・ステージでおなじみの秋田犬「太郎」で、2本足で直立してワンワンと吠える例のポーズを披露してくれる。

## KNOWLEDGE

## 【守るべき役割の逆転】

タテとヨロイ、これらの防具は中世を舞台にしたRPGなどでは欠かすことのできないアイテムである。「攻撃は最大の防御」の言葉によるならば、防御は不要ということになるが、現実として守りが薄いのは、気持ちや不安にさせる。

ヨロイは人間の身体を守ることに、その存在意義がある。もしヨロイにひとつも傷がついていなかったとしても、着ている人間の命が守られていなかったのなら、そのヨロイはなんの意味も持たないガラクタなのである。

戦国の世には、さまざまな隠密や忍者が飛びかった。権力を持つ藩の君主たちは、戦場にはない平常時にあっても命を狙われていた。そうした背中合わせの危険を少しでも回避するため、「影武者」という君主そっくりの存在を城に召しかかえ、「影」を身代わりとして、君主の命を守りとおした。

本来なら人を守るのは、ヨロイという「物」の役割であるはずだった。それが影武者の例に見るように、ひとりの「人」が命をはってまで、ほかの人間を守るという現象が起きてきた。そしてついにはビシャモンのように、ヨロイとして人に作られながらも、人にキバをむくという、あってはならない逆転現象を生み出していた。

人はモノに愛着を持つ。それはモノを大切に思う気持ちの累積であり、その積みかさねがモノにかりそめの命を吹きこむ。怒りや憎しみ、負の感情を吹きこまれたモノは、いつしかダークストーカーズとして動き出す。

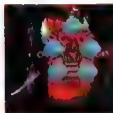
## 勝利ポーズ

弱◎



▲刀が光となって宙を舞いサヤに落ちる

中◎



▲刀や小手を吹き飛ばし、ヨロイが笑う

強◎



▲剣を下ろして「まだまだ斬り足りぬ。」

弱⊗



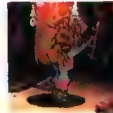
▲正面を向いて刀をかつぎヨロイが笑う

中⊗



▲切っ先を下に向けて、「血をよこせ」

強⊗

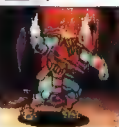


▲刀をにぎったまま、片手で印をむすぶ

## 弱パンチ

## 闇拳(やみこぶし)

4 3 7



攻撃値▶ 8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 中パンチ

## 唐竹割り(からたけわり)

9 2 8 11



攻撃値▶ 7+8+4 [4+3+2]  
ゲージ増加量▶  
空3/防5+2+2/当7+4+4  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

## 強パンチ

## 黄泉撫で(よみなで)

7 3 3 29



攻撃値▶ 9+7+6 [5+4+3]  
ゲージ増加量▶  
空6/防9+3+3/当12+6+6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり×3  
ガード方向▶立、屈

立ち

## 枯葉散らし(かれはちらし)

5 9 15



攻撃値▶ 7(+6) [3(+3)]  
ゲージ増加量▶  
空0/防1(+1)/当3(+3)  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、屈

## 一文字斬り(いちもんざり)

8 3 18



攻撃値▶ 18(+13) [7(+6)]  
ゲージ増加量▶  
空3+3/防1(+6)/当14(+9)  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、屈

## 瓦砕き(かわらくだき)

7 18 25



攻撃値▶ 20(+16) [8(+7)]  
ゲージ増加量▶  
空6(+6)/防10(+10)/当15(+15)  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、屈

立ち(レバー→)

## 小突き(こづき)

4 3 5



攻撃値▶ 6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 白刃抜き(しらはぬき)

5 9 14



攻撃値▶ 15 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9/当15  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

## 鋼通し(はがねとおし)

8 4 25



攻撃値▶ 19 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

しゃがみ

## 羽根切り(はねきり)

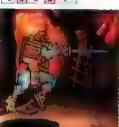
5 3 3 3 7 3 2



攻撃値▶ 8+7+8+7+8 [4×5]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3×5/当6×5  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり×5  
ガード方向▶立、空

## 鳥落とし(とりおとし)

5 3 6 3 7



攻撃値▶ 17+14 [7×6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9+6/当10+12  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、空

## 鬼撥ね(おにはね)

6 3 9 3 4



攻撃値▶ 23+18 [10×8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15+9/当24+18  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

## 羽根切り(はねきり)

6 3 7



攻撃値▶ 8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当6  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

## 鳥落とし(とりおとし)

5 3 6 3 7



攻撃値▶ 17+14 [7×6]  
ゲージ増加量▶  
空3/防9+6/当15+12  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、空

## 鬼撥ね(おにはね)

10 3 7



攻撃値▶ 23 [10]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり(+のけぞり)  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

## 前方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

6 22 6 (ダッシュ中断可能)



- 動作中に出せる技……  
基本技(立ち)、地上必殺技E X必殺技
- ダッシュ継続(※要案)……×
- ダッシュ中断(※要案)……○  
ダッシュ中に、立ち(レバー→)の基本技を出すことはできない。

## 後方ダッシュ

※基本技を出せる時間帯

11 14 7 (ダッシュ中断可能)

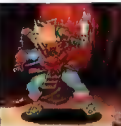


- 動作中に出せる技……  
移動中：基本技(ジャンプ)  
着地後：地上必殺技E X必殺技
- ダッシュ継続(※要案)……×
- ダッシュ中断(※要案)……○  
移動中に基本技を出した場合、着地後のスキに技を出すことができない。

弱キック

地踏み(じふみ)

4 3 9



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当0  
必殺技▶○  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

中キック

逆刃立て(さかばたて)

5 14



攻撃値▶15 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0/当10  
必殺技▶○  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

強キック

止め刺し(とどめさし)

6 3 16



攻撃値▶19 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

立ち

疾刀(はやがたな)

4 9



攻撃値▶7 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当0  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

卒塔婆折り(そとばかり)

5 9 15



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0/当15  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

腕落とし(かいはおとし)

6 3 20



攻撃値▶20 [8]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、屈

立ちレバー

叩き割り(くさかり)

4 3 5



攻撃値▶6 [3]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当0  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶屈

阻払い(なぎはらい)

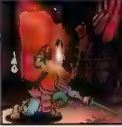
5 9 8 3 12



攻撃値▶8+7 [4+4]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0+3/当0+0  
必殺技▶○+X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶  
のけぞり+のけぞり  
ガード方向▶屈

弁慶殺(べんけいさつ)

10 4 12 15



攻撃値▶18.18 [6.7]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15+9/当24  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶転倒  
ガード方向▶屈

しゃがみ

鬚解き(まげほどき)

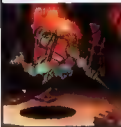
4 6



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当0  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

耳削ぎ(みみそぎ)

5 8 4



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0/当15  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

兜割り(かぶとわり)

7 5 10



攻撃値▶20 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

垂直ジャンプ

鬚解き(まげほどき)

4 6



攻撃値▶8 [4]  
ゲージ増加量▶  
空0/防3/当0  
必殺技▶  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

耳削ぎ(みみそぎ)

5 6 4



攻撃値▶16 [7]  
ゲージ増加量▶  
空3/防0/当15  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

兜割り(かぶとわり)

7 5 10



攻撃値▶20 [9]  
ゲージ増加量▶  
空6/防15/当24  
必殺技▶X  
キャンセル▶  
ヒット効果▶のけぞり  
ガード方向▶立、空

斜めジャンプ

切り返し

➡+Ⓔ+Ⓔ



➡+Ⓔのどちら動作途中に再度同じボタンを押すと、返す刀で攻撃する(=切り返し)。「立ち(レバー)」の姿にある( )内の数値が、切り返し使用時のものだ。性質は連打キャンセルに近いが、切り返しの場合は1回の動作で1度しか使えない。

切り返し使用時の各種➡+Ⓔのタイム・チャート

➡+弱Ⓔ+弱Ⓔ 5 3 9 3 6

➡+中Ⓔ+中Ⓔ 6 3 9 3 6

➡+強Ⓔ+強Ⓔ 7 3 16 3 14

## 通常投げ

## 装束投げ (けさなげ)

相手の近くで  
●or●+  
中●or強●

攻撃値 22 [4]  
ゲージ増量 9  
投げ割合 40%  
バー入力方向  
相手投げ

相手をほうり投げる。このあと、衝突にともなうダメージを受けるのが大きい(相手が地面に落ちる少し前に出すとちょうどいい)。

## 空中投げ

## 御霊抜き (みたたまぬき)

お互い空中で相手の近くで  
●要素or●要素  
+中●or強●

攻撃値 21 [2]  
ゲージ増量 9  
投げ割合 40%  
高さ 67フィート  
距離 39フィート  
バー入力方向  
相手投げ

相手を地面へ投げつける。投げたあとに追いうち攻撃を当てるのはむずかしく、とが着せしにいたっては、まず順に合わない。

## 追いうち攻撃

## 屍縫い (かばねぬい)

相手ダウンor転倒時に ●要素+●or●



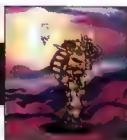
攻撃値  
ノーマル: 8 [6]  
ES: 8+25 [6+25]  
ゲージ増量  
ノーマル: 空0/当30  
ES: 空0/当0

相手の頭上へ跳んでいき、刀を突き立てる。ほかのキャラより動作速度が速く、ゲージ増量も多め。E白旗は刀を8回突き立てる。

## ダークフォース

強化鎧: 黄金帷子 (こがねかたびら)

同じ強さの●or●同時



サスカッチの弱or中・ダークフォースと同じ、「多少の攻撃ではやられポーズにならない」スーパーアーマー能力を得る。アーマーの耐久力をおおまかに言えば、弱の基本技や飛び道具に対して3発、中の基本技に対して2発、強の基本技(転倒効果があるものはのそく)に対して1発まで……といったところ。ただし、多段ヒットする技に対しては、そのかぎりでない。

## 必殺技/ES技

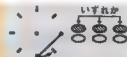
## GC技

## 鬼炎斬

きえんざん

特定のリバーサル時に

●or●+●or●



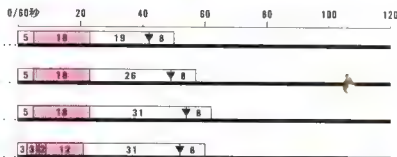
刀をふり上げ、宙に舞う。全身無敵の時間はない(ガードキャンセル時のそく)。鬼炎斬を出せるのは、起き上がった瞬間、ジャンプのあとの着地、絶め魂・魂寄せで相手を引き寄せたとき、そしてガードキャンセル時。弱中強のちがいは、攻撃値と技の動

作の大きさ。ちなみに、強より中のほうが出ぎわの攻撃値が高い。

## ES技にした場合の変化

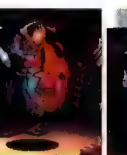
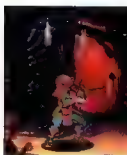
攻撃が多段ヒットになる。最後の一撃を食らった相手は、地面に落ちたとき擬似状態化する。

|    | 攻撃値               | ゲージ増量       | ヒット効果               | ガード方向 |
|----|-------------------|-------------|---------------------|-------|
| 弱  | 23, 16 [7, 6]     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン             | 立、屈、空 |
| 中  | 25, 17 [8, 6]     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン             | 立、屈、空 |
| 強  | 24, 18 [6, 6]     | 空22/防26/当31 | 吹き飛びダウン             | 立、屈、空 |
| ES | 19+8×3<br>[8+4×3] | 空0/防0/当0    | 吹き飛びダウン×3<br>+擬似状態化 | 立、屈、空 |



①攻撃判定出現

## ES技



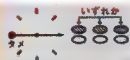
必殺技/ES技

上段居合い斬り (ES版は弱名、上段から着き)

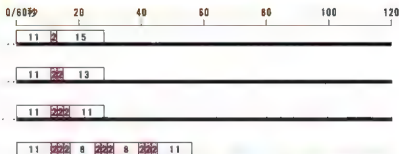
じょうだんいあいぎり (じょうだんからつかはさむ)

タメ+①

(タメ時間1秒以上で1段階、1.5秒以上で2段階、2秒以上で3段階になる)



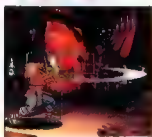
|     | 攻撃値                                         | ゲージ増加量                  | ヒット効果                          | ガード方向 |
|-----|---------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|-------|
| 1段階 | 22 (強は24)<br>[10 (強は11)]                    | 空18/防19/当21             | のけぞり                           | 立、屈   |
| 2段階 | 22+8<br>(強は24+8)<br>[10+3 (強は11+3)]         | 空18/防19+1<br>/当21+3     | のけぞり+のけぞり                      | 立、屈   |
| 3段階 | 22+8+5<br>(強は24+8+5)<br>[10+3+2 (強は11+3+2)] | 空18/防19+1+1<br>/当21+3+3 | のけぞり×3<br>(強はのけぞり+のけぞり+切斷のけぞり) | 立、屈   |
| ES  | 6×9 [1×9]                                   | 空0/防0/当0                | のけぞり×8<br>+切斷のけぞり              | 立、屈   |



刀をふるい、真空波で相手を斬る。真空波で相手の飛び道具を力キ消すことも可能 (ただし、ES版の飛び道具はES居合い斬りでなければ消せない)。●タメを行っていた時間で性能が3段階に変化、上の段階ほどヒット数が多く、攻撃のリーチも長い。弱中強のちがいは攻撃値のみ。

ES技にした場合の変化

3ヒットの真空波を3連発する。



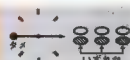
必殺技/ES技

下段居合い斬り (ES版は弱名、下段から着き)

げだんいあいぎり (げだんからつかはさむ)

タメ+②

(タメ時間1秒以上で1段階、1.5秒以上で2段階、2秒以上で3段階になる)



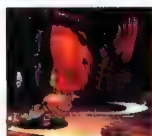
|     | 攻撃値                                       | ゲージ増加量                  | ヒット効果                          | ガード方向 |
|-----|-------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|-------|
| 1段階 | 18 (強は20)<br>[8 (強は9)]                    | 空18/防19/当21             | のけぞり                           | 立、屈   |
| 2段階 | 18+8<br>(強は20+8)<br>[8+3 (強は9+3)]         | 空18/防19+1<br>/当21+3     | のけぞり+のけぞり                      | 立、屈   |
| 3段階 | 18+8+5<br>(強は20+8+5)<br>[8+3+2 (強は9+3+2)] | 空18/防19+1+1<br>/当21+3+3 | のけぞり×3<br>(強はのけぞり+のけぞり+切斷のけぞり) | 立、屈   |
| ES  | 6×9 [1×9]                                 | 空0/防0/当0                | のけぞり×8<br>+切斷のけぞり              | 立、屈   |



前かがみの姿勢で居合い斬りを放つ。攻撃のリーチが上段版より長く、攻撃速度も速いが、かわりに攻撃値が少し低い。そのほかの要素 (タメ時間による性能の変化や弱中強のちがいは) は上段版と共通。

ES技にした場合の変化

刀を往復でふるい、真空波を合計3回放つ。(1回の真空波で最大3ヒット) ×3回=9ヒットとなる。



必殺技/ES技

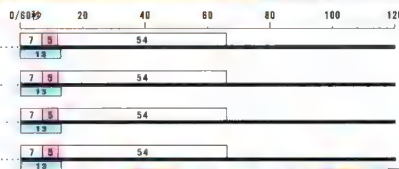
切り捨て御免

きりすてごめん

相手の近くで  
レバー1回転+②



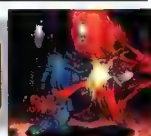
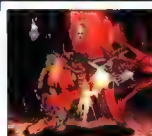
|    | 攻撃値            | ゲージ増加量      | 投げ間合い |
|----|----------------|-------------|-------|
| 弱  | 21+2 [5+1]     | 空12/当14+2   | 44ドット |
| 中  | 21+2+2 [5+1+1] | 空12/当14+2+2 | 44ドット |
| 強  | 21+2×3 [5+1×3] | 空12/当14+2×3 | 44ドット |
| ES | 23+3×5 [5+1×5] | 空0/当0       | 44ドット |



相手をつかみ、鬼突斬の動作で一刃両断。弱で出すためには、「ゲージのストックがゼロのときにレバー1回転+弱E&中E (or 弱E&強E) 同時」と入力しなければならない。弱中強の順で、ヒット数に加えて跳ぶ高さが増加するため、中や強だと追いつく攻撃を当てるのが困難になる。

ES技にした場合の変化

攻撃値が上昇し、相手を縦切断する。



## 必殺技/ES技

## 絡め魂

## からめだま



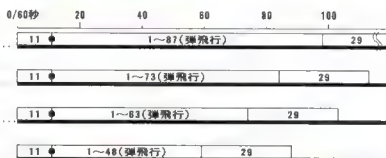
浮遊するふたつの靈魂を、ひとつにまとめて前方へ飛ばす。地上の相手にヒットしたら靈魂がとりつき、一時的に行動不能にする(ただし、相手がレバガチャすると行動不能時間を短縮されてしまう)。相手行動不能中に●+○か●●●+○で、別の技へ変

化可能。弱中強の順で、靈魂の飛行速度と憑依時間が増加する。

## ES技にした場合の変化

靈魂が巨大な弾となり、超高速で飛んでいく。憑依時間は強で出したときと同じ。

|    | 攻撃値    | ゲージ増量       | ヒット効果                | ガード方向 |
|----|--------|-------------|----------------------|-------|
| 弱  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>63/60秒間憑依  | 立、屈、空 |
| 中  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>93/60秒間憑依  | 立、屈、空 |
| 強  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>123/60秒間憑依 | 立、屈、空 |
| ES | 14 [7] | 空0/防0/当0    | のけぞり後、<br>123/60秒間憑依 | 立、屈、空 |



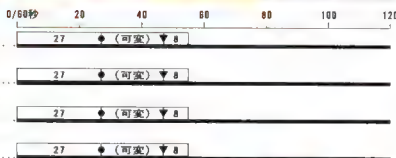
## 必殺技/ES技

## 空中絡め魂

## からめだま



|    | 攻撃値    | ゲージ増量       | ヒット効果                | ガード方向 |
|----|--------|-------------|----------------------|-------|
| 弱  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>63/60秒間憑依  | 立、屈、空 |
| 中  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>93/60秒間憑依  | 立、屈、空 |
| 強  | 11 [4] | 空12/防15/当18 | のけぞり後、<br>123/60秒間憑依 | 立、屈、空 |
| ES | 14 [7] | 空0/防0/当0    | のけぞり後、<br>123/60秒間憑依 | 立、屈、空 |



靈魂を斜め下へ飛ばす。ビシャモン本体は後方へ浮いたあと地面へ降下する。靈魂の性質は地上版と同じだが、空中版は靈魂ヒット中にビシャモンの動きが止まらない。弱中強の順で、靈魂の飛んでいく距離が遠くなる。

## ES技にした場合の変化

巨大な靈魂が、超高速で前方へ(●●●●●+弱E&中E同時と入力した場合は斜め下へ)飛んでいく。



## 必殺技

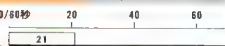
## 魂寄せ

## たまよせ

## 絡め魂ヒット中に



| 攻撃値 | ゲージ増量 | ヒット効果          | ガード方向 |
|-----|-------|----------------|-------|
| —   | 0     | 手前へ吹き飛び<br>ダウン | —     |



相手の食らい判定を残した状態で、こちらへ引きこむ。吹き飛んでくる相手に鬼炎斬などを当てたり、とが首さらしで迎いうち(タイミングはややシビア)が可能。ちなみに、どの技を当てても相手はダウン状態になる。



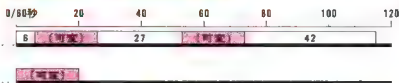
必殺技/ES技

辻疾風  
つじはやて

絡め魂ヒット中に  
↓◆⇒+⊕



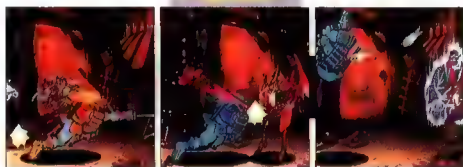
|    | 攻撃値         | ゲージ増加量             | ヒット効果             | ガード方向 |
|----|-------------|--------------------|-------------------|-------|
| ノル | 10+10 [4+4] | 空12/防14+2<br>当16+4 | のけぞり+<br>切斷依き飛びダウ | 立、風、空 |
| ES | 10+22 [4+6] | 空0/防0/当0           | 自決                | 立、風、空 |



相手に向かって走っていき、往復で斬りつける。  
なお、走っているときの攻撃が、憑依（絡め魂）  
の解けた相手が出した攻撃と相打ちした場合、相  
手はのけぞり時間をふくめて60分の66秒間行動不  
能となる。そのスキに攻撃を当てることが可能。

ES技にした場合の変化

刀をかまえて  
突進し、食らった相手を自決させる。ガードされ  
た場合、跳ねかえったのち一瞬笑う。



EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

とが首さらし  
とがくびさらし

相手ダウンor転倒時に  
↓↓+⊕⊕



|  | 攻撃値    | ゲージ増加量 | ヒット効果 | ガード方向 |
|--|--------|--------|-------|-------|
|  | 22 [4] | 空0/当0  | 切斷    | —     |



追いうち攻撃と同じ性質のEX必殺技。コマン  
ドを入力した瞬間の相手のいた位置めがけて跳ん  
でいき、着地後に刀を振り下ろして相手を向断す  
る。追いうち能力を持つ攻撃のなかで最大の攻撃  
値（しかも回復可能ダメージが少ない）を誇り、  
この技でKOした相手を「さらし首」にしてしま  
う（→P.174）。確実にヒットさせたい場合は、  
⊕通常投げ、魂寄せ、辻疾風、あるいは鬼首捻り  
をキメた直後に出すといひ。



EX必殺技

消費ゲージ数…… 1

鬼首捻り  
おにくびひねり

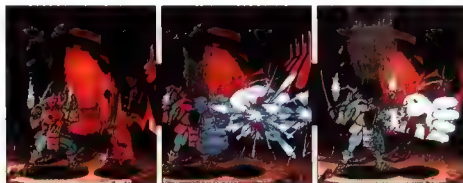
⇒◆↓◆⇒+⊕⊕



|  | 攻撃値                         | ゲージ増加量 | 投げ間合い  |
|--|-----------------------------|--------|--------|
|  | 15+3×(3~13)<br>[5+1×(3~13)] | 空0/当0  | 104ドット |



ヨロイの口から巨大な手が出てきて、とらえた  
相手をにぎりツツす。つかみ判定出現が遅いかわ  
りに投げ間合いが広く、意外な距離から相手をと  
らえることができるうえ、相手を捕獲中にレバガ  
チャで、攻撃回数を増やすことが可能。攻撃後は、  
追いうち攻撃を当てることができる。余談だが前  
作まであった「近くの相手にはガード不能技、遠  
くや空中にいる相手には打撃技」という二面性は  
失われ、純粋な地上の投げ技になっている。



## EX必殺技

消費ゲージ数.....1

## 閻魔石

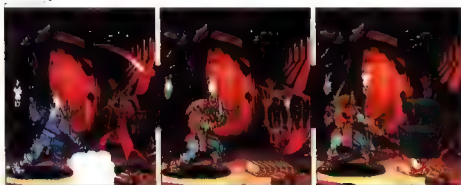
えんまいし



| 攻撃値                   | ゲージ増加量   | ヒット効果   | ガード方向 |
|-----------------------|----------|---------|-------|
| 5+10×3+1<br>(2+3×3+0) | 空0/防0/当0 | 吹き飛びダウン | 屈     |



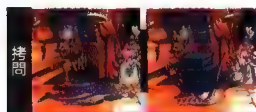
上面がギザギザの石を前方へ放ち、食らった相手  
を石の上に乗せたあと、巨石を3つ落として拷  
問する。立ちガード不能だが、石の出現がやや遅  
いので、事前にジャンプ直後の中を当てるなど  
して相手に立ちガードを意識させておかないと、  
ヒットさせるのはむずかしい。一応、しゃがみ中  
にキャンセルをかけて出せばコンボになる。ち  
なみに、ダメージは石のヒット時に1発、拷問時  
に3発、拷問後に1発与える仕組みになっている。



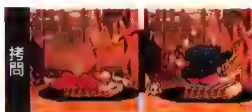
①弾発射

## 罪人の部屋

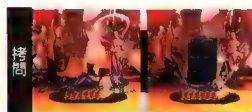
死刑！ 死刑！ し〜け〜い〜！ 拷問、打ち首、さらし首  
と、罪人の末路を味わわせるビシャモン技の数々を  
ご覧あれ。なお、拷問は「閻魔石」、切断は「ES鬼炎斬」や「ES鬼首  
掬り」（ガロンの「モーメントスライス」でも可）、さらし首  
は「とが首さらし（で相手をKO）」で見ることができる。



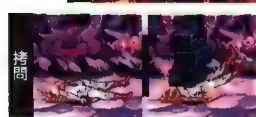
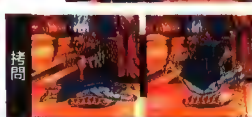
拷問



拷問



拷問

シ  
ジ  
エ  
タ切  
断さ  
ら  
し  
首バ  
レ  
ッ  
タ切  
断さ  
ら  
し  
首キ  
ュ  
ー  
ビ  
イ切  
断さ  
ら  
し  
首リ  
リ  
ス切  
断さ  
ら  
し  
首デ  
ミ  
ト  
リ切  
断さ  
ら  
し  
首モ  
リ  
ガ  
ン切  
断さ  
ら  
し  
首



拷問

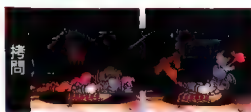
アナカリス



切断



さらし首

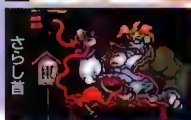


拷問

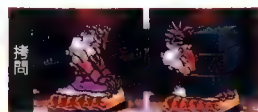
ピクトル



切断



さらし首



拷問

ザヘル



切断

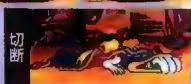


さらし首



拷問

レイレイ



切断



さらし首



拷問

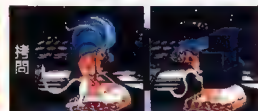
ガロン



切断



さらし首

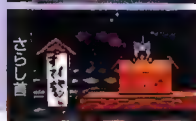


拷問

フェリシア



切断



さらし首



拷問

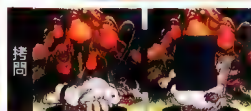
オルバス



切断



さらし首

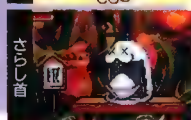


拷問

サスカッチ



切断



さらし首



拷問

ビシャモン



切断



さらし首

## 気絶マークの 小部屋

全キャラの気絶マークを紹介。アナカリスのマークが、前作とちがうのに注目（本作はカイビット）。

ジェダ



モリガン



ガロン



バレッタ



アナカリス



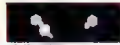
フェリシア



キュービィ



ピクトル



オルバス



リリス



ザヘル



サスカッチ



デミトリ



レイレイ

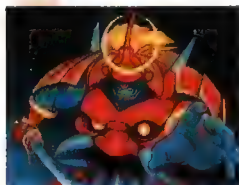


ビシャモン



# BISHAMON ENDING

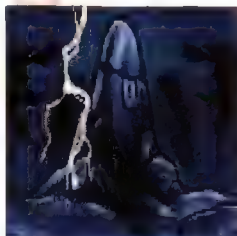
すべての魂を食らい尽くさんとする怨念の甲冑「般若」と妖刀「鬼炎」。かつて般若ととりつかれていた男・ビシャモンの願いも空しく、要石には復活のきざしが……。



「クワアッハッハッハ!! この程度ではものたりぬッ! この魔界とやらに有る魂もみな喰らいつくしてくれるわァ!!」  
「……そうはさせぬ!!」



「……おりん…… ようやく決着がついたぞ……」



「そんなに我が名がほしいばくれてやる……冥土に持ってゆくがいい。だがその前に、おぬしが食らった魂、返してもらうぞ! 迷える魂、解放たれイ! ムンッ!!」



かつて呪いのヨロイにとりつかれていた男……「ビシャモン」。苦行の末に法力をそなえ、ヨロイを要石に封じること成功した。



「ウオオオオツ……!! に、人間ごときに、このワシが……バカなあ……!!」



「我が力のすべてをもってここに封ずる。願わくば……我が命尽きしのちも、この静けさの続かんことを……」

*Ha ha! This was only the beginning! I shall devour all the souls inside this pathetic world!!*

*No! I can't let you do that! You must be stopped! Fool!! What do you want now!?*

*You must release those lost souls monster... NOW!!! Uwwooooh...!!*

*...Bishamon stopped the curse and sealed the armor. He has finally regained his sanity and peace... Or did he...!?*

§ 1-16

# SECRET CHARACTERS



隠しキャラ①

おぼろ

# 魔ビシャモン

右記の条件を満たして最終ボスを倒すと、つづけて魔ビシャモンとの闘いに突入する。魔ビシャモンは魂をあやつっていないので、絡め魂、魂寄せ、辻疾風を使用できない。かわりに鬼炎斬がいつでも出せるほか、鬼廻り、怒鬼炎斬、鬼火束ねという3つの専用技を持っている。そのほかの技はすべて共通だ。魔ビシャモンの倒しかたは、対CPU戦攻略を参照（P.301）。

なお、この戦闘は言わば「ボーナスゲーム」なので、勝敗に関係なくエンディングを見ることはできる。

▶6人目（8人キアラを出した場合）の10回まで「規定技」の2回（1キアラ）



### 魔ビシャモンの出現条件

- ① 1コインで、全キャラに対してコンプリート勝利している（オートガードモードを使った場合や、対2P戦を行なった場合は無効）
- ② 「規定技」によるフィニッシュを最終ボスの前までに2回以上行なっておく（ケズリによるKOは無効）

**注** 魔ビシャモンをプレイヤーが使うことはできない

ぬははははは…  
我が名はハンニヤ!!



▶魔ビシャモンは魔ビシャモン戦へ入ると、ハンニヤが分裂して相手の1/3のダメージを出す。このときダメージ



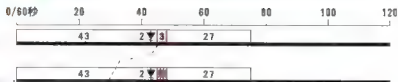
## 各キャラの『規定技』

|       |                       |
|-------|-----------------------|
| ジェタ   | プロヴァンティ=セルヴォ          |
| バレッタ  | ビューティフルメモリー           |
| キュービィ | +B                    |
| リリス   | グルーミーバベツショウ           |
| デミトリ  | ミッドナイトプレジャー           |
| モリガン  | ダークネスイリュージョン          |
| アナカリス | フラオサルバージョン0「フラオデレジョン」 |
| ビクトル  | ゲルデンハイム3              |
| ザベル   | ヘルダンク                 |
| レイレイ  | 中華弾                   |
| ガロン   | モーメントスライス             |
| フェリシア | ブリーズヘルプミー             |
| オルバス  | アクアスプレッド              |
| サスカッチ | ビッグスレッジ               |
| ビシャモン | とが首さらし                |

## 必殺技/ES技

## 鬼廻り おになぶり

|      | 攻撃値                              | ゲージ増加量                 | 投げ割合                 | ガード方向             |
|------|----------------------------------|------------------------|----------------------|-------------------|
| ノーマル | 打撃 28、投げ 31<br>打撃 12、投げ 11       | 空/防16/<br>当 打撃 20、投げ 2 | 44ドット                | 立、屈<br>(投げはガード不能) |
| ES   | 打撃 8×3、投げ 28×3<br>打撃 8×3、投げ 11×3 | 空/防0/<br>当0            | 44ドット<br>(打撃は空中でも可能) | 立、屈<br>(投げはガード不能) |



前方へ低く跳んでいき、着地と同時に通常投げと同じ動作の投げを仕掛ける（投げに失敗した場合は、刀をふり下ろす打撃技に変化）。着地するまでは無防備状態。跳んでいく距離が弱中強の順で伸びるが、動作時間はいずれも変わらない。

**ES技にした場合の変化** 投げがES切り捨て御免と同じ動作で、打撃が3ヒットになる。



①攻撃判定出現

ノーマル(投げ)

ES技(打撃)

ES技(投げ)

## 必殺技/ES技

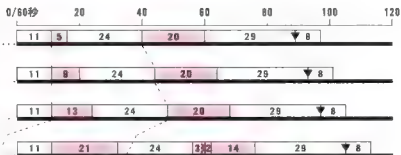
### 怒鬼炎斬 どきえんざん

突進しながら刀を横に振りまわしたのち、鬼炎斬の動作で舞い上がる。鬼炎斬の出ぎわ（舞い上がる前）までは空中ガード不能。弱中強の順で、突進距離と舞い上がる高さが増加していく。

|    | 攻撃値                      | ゲージ増加量                      | ヒット効果                       | ガード方向              |
|----|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------------------|
| 弱  | 10+〔26,10〕<br>〔4+〔10,4〕〕 | 空12/防14+〔4,2〕<br>/当16+〔8,4〕 | のけぞり+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈<br>(途中から立、屈、空) |
| 中  | 10+〔26,10〕<br>〔4+〔10,4〕〕 | 空12/防14+〔4,2〕<br>/当16+〔8,4〕 | のけぞり+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈<br>(途中から立、屈、空) |
| 強  | 10+〔26,10〕<br>〔4+〔10,4〕〕 | 空12/防14+〔4,2〕<br>/当16+〔8,4〕 | のけぞり+吹き飛びダウン<br>(空中コンボ可能)   | 立、屈<br>(途中から立、屈、空) |
| ES | 12+20+10×3<br>〔4+8+4×9〕  | 空0/防0/当0                    | のけぞり+吹き飛びダウン<br>×4(空中コンボ可能) | 立、屈<br>(途中から立、屈、空) |

#### ES技にした場合の変化

突進距離が強よりも長くなるほか、最後にくり出す鬼炎斬が多段ヒット（4ヒット）になる。攻撃値の合計がES鬼閃り（投げ）に匹敵するほど高く、すべてヒットした場合、相手の体力を3分の1ほど奪ってしまう。



① 攻撃判定出現



① 攻撃判定再出現



#### ES技

## 必殺技/ES技

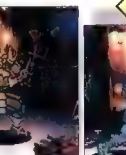
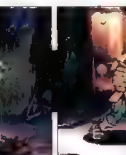
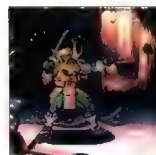
### 鬼火束ね おにびたばね

刀をかまえている腕から鬼の顔を発生させつつ、前方へ踏みこむ。腕には攻撃判定が、鬼の顔には飛び道具を力キ消す能力がある（ただしES技やEX必殺技の飛び道具はスリ抜ける）。弱中強の順で、踏みこむ距離とヒット数が増えていく。

|    | 攻撃値      | ゲージ増加量           | ヒット効果  | ガード方向 |
|----|----------|------------------|--------|-------|
| 弱  | 6×5〔2×5〕 | 空0/防1×5<br>/当2×5 | のけぞり×5 | 立、屈   |
| 中  | 6×6〔2×6〕 | 空0/防1×6<br>/当2×6 | のけぞり×6 | 立、屈   |
| 強  | 6×7〔2×7〕 | 空0/防1×7<br>/当2×7 | のけぞり×7 | 立、屈   |
| ES | 7×8〔2×8〕 | 空0/防0/当0         | のけぞり×8 | 立、屈   |

#### ES技にした場合の変化

踏みこむ距離や攻撃のヒット数が、さらに増加。ES技の飛び道具も力キ消すことが可能になる（EX必殺技の飛び道具は、相変わらずスリ抜ける）。



① 攻撃判定出現

#### ES技

#### ES技



## 隠しキャラ③

## シャドウ

右記のコマンドを入力すると、キャラの背後にナゾの影「シャドウ」が出現する。シャドウを使用していると、倒したキャラがつぎの使用キャラになるので、全キャラをある程度使いこなす知識がプレイヤーにないと、勝ち抜いていくことは不可能だろう。

シャドウ使用中は、勝つごとにキャラが切り替わってだけでなく、以下のような変化もある。

1 勝利ポーズが1種類に固定  
2 対CPU戦で相手キャラの登場テーマが専用のものに固定（最初に選択したキャラに対応）

3 対CPU戦で最終ボスを倒すと、エンディングが表示されないかわりにスタッフ・ロールが専用のものになる

キャラ別のエンディングを見た人はいは、シャドウを使わないようにしよう。

## シャドウ使用コマンド(ランダム)

「?」にカーソルをあわせてスタート・ボタンを5回押したあと決定

## シャドウ使用コマンド(キャラ指定)

使用したいキャラにカーソルをあわせてスタート・ボタンを3回押し、「?」にカーソルをあわせてスタート・ボタンを5回押したあと決定（ダークガロンは指定不可）

：魔次元をさまよう者  
：その正体は……?



▲シャドウは「価値ある魂以外の魂が魔次元に引きこまれたさい、それらが収束した姿」と言われているが、正体は定かでない



▲相手をKOすると、勝利ポーズを取った直後にキャラが石化し、シャドウが倒した相手を使キャラにしてしまう

## 隠し要素

## 対CPU戦乱入キャラ

対CPU戦で右記の条件を満たすと、「HERE COMES～」の表示とともにCPUキャラが「乱入」し、闘いをいどんでくる。どのキャラにだれが乱入するかは、右の表を参照（シャドウ使用中は、最初に選択したキャラに対する乱入キャラが出る）。よく見ると、サスカッチだけは乱入キャラとして登場しないのがわかるだろう。

なお、麗ビシャモンの出現条件と乱入キャラの出現条件は重複可能。たと

## 乱入キャラの出現条件

- ① 1コインで、全キャラに対してコンプリート勝利をつづけている（対2P戦を行なった場合は無効。オートガードモードの使用は可）
- ② EXフィニッシュorDFフィニッシュを5人目のCPUキャラまでに3回以上行なう（ケズリによるKOは無効）

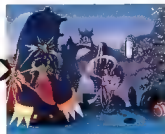
例えば、「規定技」によるEXフィニッシュを2回行なったあと、EX必殺技がダークフォースフィニッシュを行なえば、乱入キャラが現れるうえに、最後に麗ビシャモンを出せるのだ。



▲5人目までに3回キメるのは、簡単そうでむずかしい



▲条件を満たせば、メッセジが出て乱入キャラが登場



▲背景のカットも、通常とはちがうものになるのだ

| 使用キャラ | 乱入キャラ |
|-------|-------|
| ジェダ   | ジェダ   |
| バレット  | ガロン   |
| キュービィ | アナカリス |
| リリス   | ジェダ   |
| デミトリ  | ビシャモン |
| モリガン  | デミトリ  |
| アナカリス | キュービィ |
| ビクトル  | リリス   |
| ザベル   | レイレイ  |
| レイレイ  | ザベル   |
| ガロン   | バレット  |
| フェリシア | モリガン  |
| オルバス  | フェリシア |
| サスカッチ | オルバス  |
| ビシャモン | ビクトル  |

# 朧ビシャモン ENDING

朧ビシャモンを倒すと、スタッフロール後にコミカルなグラフィックが表示される。  
注目なのは、なぜかアニタが登場していること。まさか次回作で……？

CONGRATULATIONS!



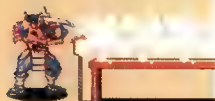
CONGRATULATIONS!



CONGRATULATIONS!



CONGRATULATIONS!



CONGRATULATIONS!



THANK YOU  
FOR YOUR PLAY!

FROM SQUARE STAFF



CONGRATULATIONS!



CONGRATULATIONS!



THANK YOU  
FOR YOUR PLAY!

FROM SQUARE STAFF



CONGRATULATIONS!



CONGRATULATIONS!



THANK YOU  
FOR YOUR PLAY!

FROM SQUARE STAFF



CONGRATULATIONS!

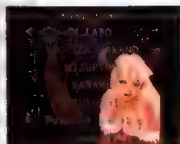
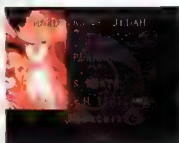
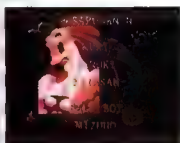


CONGRATULATIONS!



# シャドウ ENDING

以下はシャドウで対CPU戦をクリアした場合の専用スタッフロール。闇ビシャモンを倒しているなら、このあとに闇ビシャモン・エンディングが表示される。



## Column ハイスコア登録について

本作には「スコア・ランキング（全キャラ通じてのハイスコア1～5位を表示）」「VSランキング（対2P戦勝ち抜き数1～5位を表示）」のふたつに加えて、もうひとつ「キャラ別ハイスコア・ランキング」が

用意されている。対CPU戦クリア時に「Master of JEDAH（キャラ名） 50000（スコア）」という形で、15キャラクター分のハイスコアが表示されるのだ。

# 背景 GALLERY

髪の毛の揺れ、筋肉の隆起……まるで、そのキャラが活着しているかのような錯覚さえ覚えるカプコンのドット絵技術（＝描きこみ）は、他のメーカーの追随を許さないものがある。それはステージ背景についてももちろん。本コーナーでは闘いの舞台となる全12ステージについて、くわしく紹介していく。見落としがちなる部分だが、制作スタッフの細かな配慮、そして情熱が感じられるはずだ。



## FEAST OF THE DAMNED

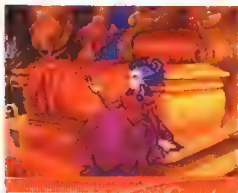
（呪われし者の晩餐）

初代「ヴァンパイア」＆「ハンター」でのデミトリステージ。中央の巨大な玉座と棺桶が印象的だ。肖像画は前作までと同様に、人間→吸血鬼・人間～と変化をくり返す。画面右端の階段に女の子(?)がいるが、何者なのかは謎だ。

背景原画



演出CHECK!



画面中央の貴婦人に注目！彼女の仮面は、じつはゴウモリなのだ。時間がたつと実体を現すぞ

ステージ背景

裏カラー



※裏カラーとは、乱入キャラおよび最終ボス（V.S. C.P.U. ジェダをのそく）戦で見られる色ちがいのステーション

# TOWER OF ARROGANCE

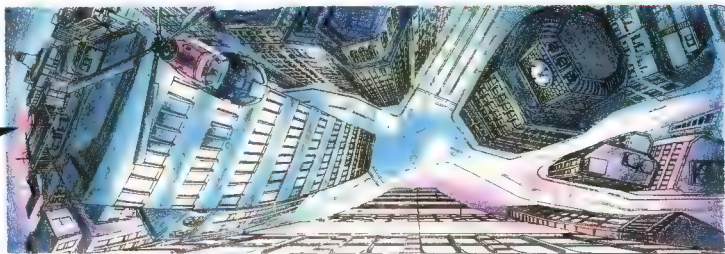
(驕りの塔)

ビルの側面という、「ヴァンパイア」シリーズならではのバトルステージ。画面左のヘリコプターに危害がおよばないか心配だ。

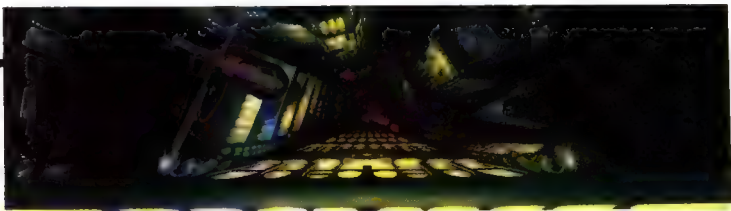
裏カラー



背景原画



ステージ背景



# DESERTED CHATEAU

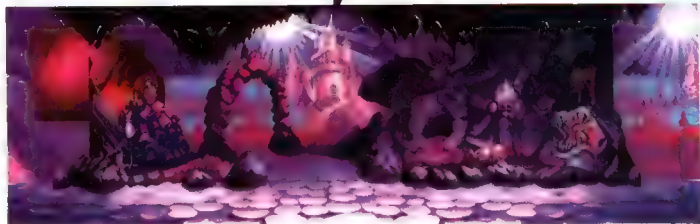
(忘れ去られし居城)

初代「ヴァンパイア」＆「ハンター」でのモリガン・ステージ。中央奥に見えるのが彼女の居城「アーンスランド城」だ。右端にある悪魔の彫刻が、なんとも不気味。

裏カラー



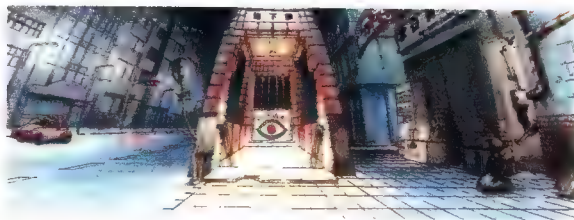
ステージ背景



# CONCRETE CAVE

(コンクリートの洞窟)

地下鉄入口を中心とした  
さびしい路地のステージ。  
画面右端には自動販売機、  
その横には売れなさそうな  
易者がずわっている。手図  
が描かれているところから  
察すると手相見のようだ。



背景原画



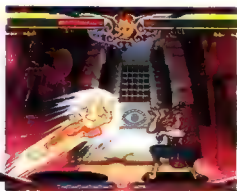
ステージ背景

演出CHECK!



4 近づく（画面に映ると奥の  
コミ山へ逃げていく黒子）。画面  
を移動させるためにもってへん  
み

裏カラー

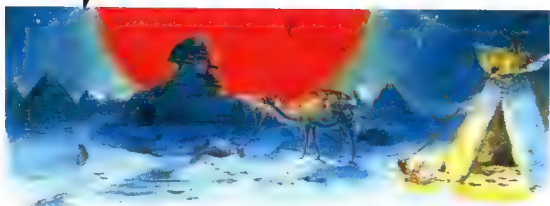


# RED THIRST

(赤い渇き)

赤く巨大な月が魔の気配  
を感じさせる砂漠面。BG  
Mもそれらしい雰囲気をか  
もし出している。画面右の  
テントが気になるが、人の  
姿は見えない。

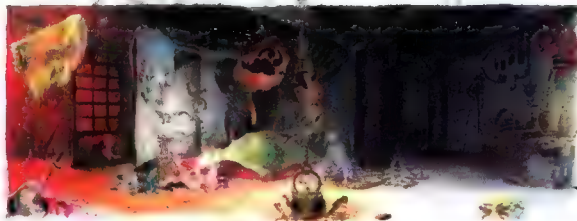
背景原画



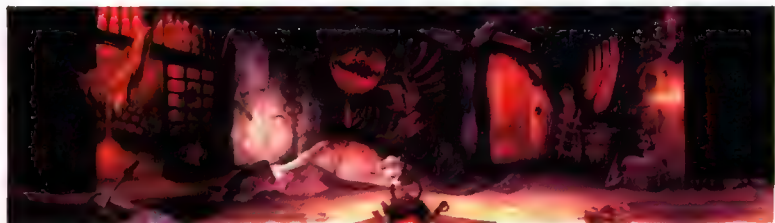
## ABARAYA

(アバラヤ)

山姥(やまんば)が住む恐怖の館。ふだんは包丁を研いでいるだけだが、ときおり暴れはじめる。カベに描かれた巨大なガイコツはしっかり身体も描かれている点に注目。



背景原画

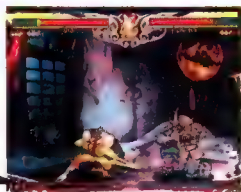


ステージ背景

演出CHECK!



「アヤシイ動きを見せる布団のなかには、秋田犬・タローが入っている。KO時に外に出てくるぞ」



裏カラー



ステージ背景

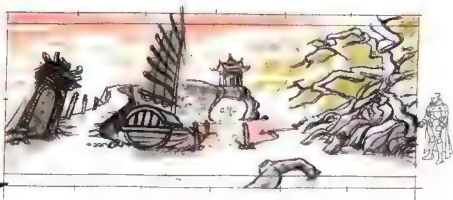
裏カラー



# VANITY PARADISE

(虚栄の楽園)

蝶が舞い、花が咲き乱れる、幻の楽園「桃源郷」。ステージ内には羽衣に身を包んだ天女が3人。そのうちのひとりとは帆掛け船に乗っている。画面奥にある建物は……？



背景原画

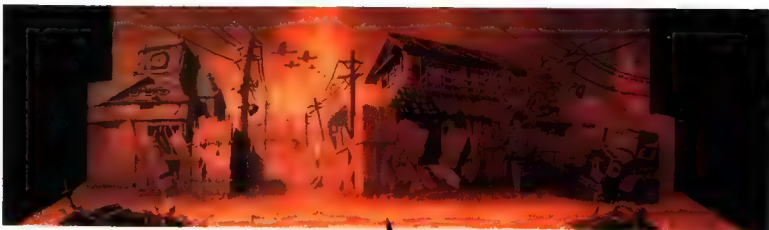
# WAR AGONY

(戦争の苦痛)

焼け跡も痛々しい戦時中ステージ。延々とつづく焼け野原のなかには時計塔らしき建物が見受けられる。建築様式や雰囲気などから推察するに、時代としては昭和初期といったところか？



背景原画



演出CHECK!

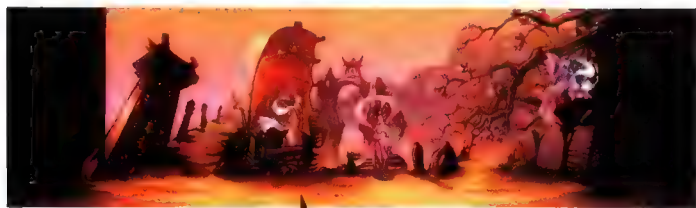


46機の爆撃機が登場し、都市を攻撃していく。攻撃時は上空がオレンジ色に変色。気づいてた？

ステージ背景

裏カラー





ステージ背景

裏カラー

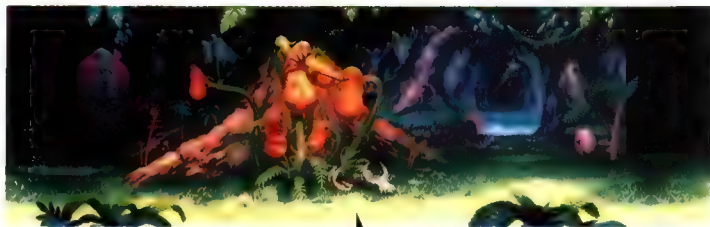
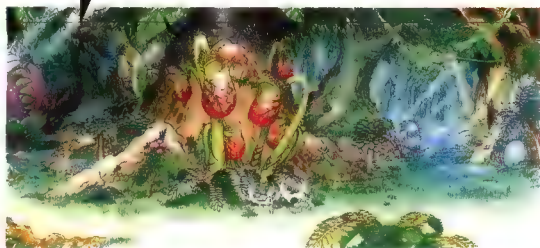


## GREEN SCREAM

(緑の叫び)

一見、緑が映える美しいステージだが、その端々で弱肉強食の世界がくり広げられている。中央の巨木前に生える食虫植物の下にはエジキになったと思われる生物の骨が……合掌。

背景原画



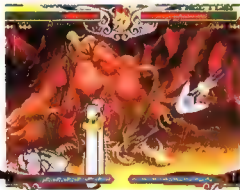
ステージ背景

演出CHECK!



4 試合の決着がつくと、画面中央の食虫植物に捕らえられていた巨大カゲツが食べられてしまう

裏カラー



# IRON HORSE, IRON TERROR

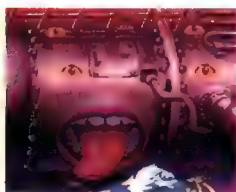
(鉄の馬、鉄の恐怖)

このステージにかぎり、試合開始前に画面が左からスクロールしてくるという演出がほどこされる。車両横の大口がとにかく動きまくりで、気持ちいいやら、悪いやら。車掌席の前には「459 (=地獄)」と書かれたナンバー・プレートが…。

背景原画



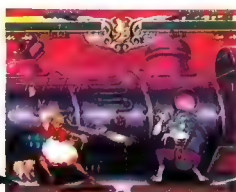
演出CHECK!



4 勝敗が決すると、無数の目玉が車両に浮かび出てくる。大口も舌を出して、ならに動きまくり

ステージ背景

裏カラー

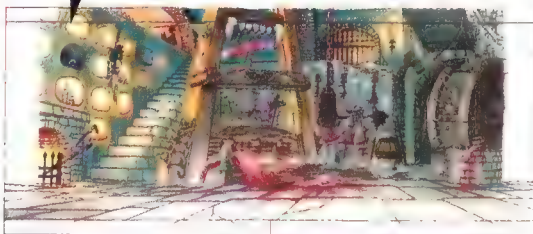


# FOREVER TORMENT

(永遠の苦痛)

地下に作られた拷問室。中央にはこれまで何人の血を吸ってきたかわからない巨大ギロチン、左端には焼きゴテが用意されている。血の臭いが漂ってきそうな、絶対に入りたくないステージだ。

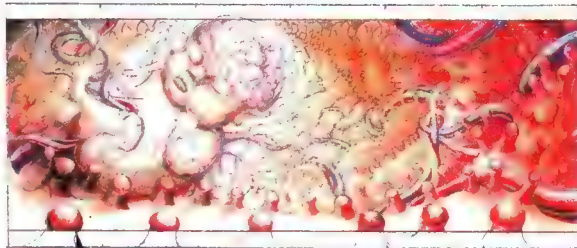
背景原画



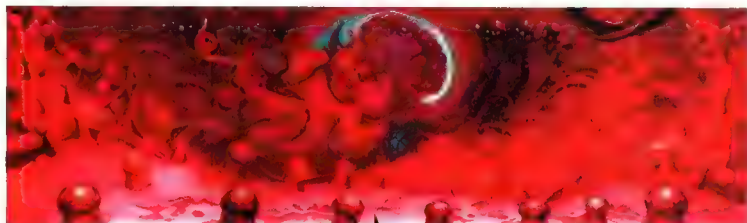
# FETUS OF GOD

(神の胎児)

神体が眠るこのステージは、どことなく母の胎内を連想させる。神体には翼があり、明らかに人間の胎児ではない。「眠り」以外の神体のアクションは、「笑う」「目を見開く」「眉をしかめる」の3種類。

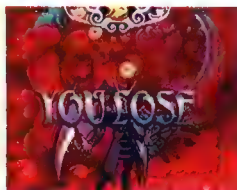


背景原画



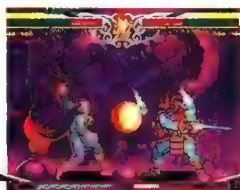
ステージ背景

演出CHECK!



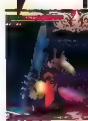
「決着がつくと、神体にエネルギー（＝魂？）が送りこまれる。神体は目を見開き、激しく律動」

裏カラー



ステージ背景

裏カラー



# 禁断の章 カラー版

A.A.シリーズで毎回好評を博している“禁断の章”。今回も腕によりをかけて描いたイラストの数々を、カブコン・デザインチームからご提供いただいた（→P.338）。それらのなかから、カラーで描かれた“禁断の”イラストたちをここに紹介しよう。なお、下のイラストを描いたキョータニさんは、P.308で登場している京谷さんと同一人物だ。



●勝利ポーズが少し豪華になりました。どお？「きたさん」

●最近 お引越しました。毎日楽しく生きてマス。「キョータニ」



●今回も技に大幅な変更を加えました。いかがでしょうか？「WHO」

●「ヴァンパイア セイヴァー」研究、視察、新婚、旅行の様様。「K田M人」



デミトリ 似の彼と あいさつがわりの  
プリム デ ハイ チーズ!!  
(糖よりいぬ、い)



§ 2

# GAME SYSTEM



# 基本ルール

## ゲームの進行手順

本作品の進行手順は、前作「ヴァンパイア ハンター」を含めた、従来の2D対戦格闘ゲームと同じものだが、イ

ンパクトダメージゲージシステムという新システムが導入されているので、最初のうちは、とまどうこともあるだ

ろう。そこで、大まかな進行手順（基本的に2P戦・対CPU戦で共通）を連続写真で説明していく。

### ① 使用キャラを選択



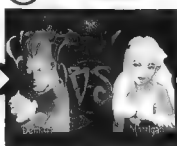
▲まずは、操作したいキャラを決定。ママークのワクではスロット形式でキャラが選択できる

### ② スピードとモードを選択



▲キャラを選んだら、対戦時の進行スピードとオートガードの有無を決定しよう

### ③ VS画面



▲キャラやモードの選択が終わると、相手キャラとともにバスターアップが表示される

### ④ 試合開始



▲「ファイト!」という音声を合図にスタート。相手に攻撃を当て、体力を減らしていこう

### ⑤ ダウン



▲体力ゲージ1本分のダメージを与えれば、相手キャラはダウン（KOダウン）する

### ⑥ 再スタート



▲直後に相手の体力が回復して試合再開。これがインパクトダメージゲージシステムの特徴だ

### ⑦ 規定本数獲得



▲以上をくり返し、規定回数分だけ（この場合は2回）相手の体力をゼロにすると、...

### ⑧ 勝利デモ



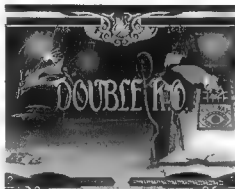
▲勝ち残りとなり、つぎのステージに進むことができる。相手側はゲーム・オーバー

## ゲーム・オーバーにまつわる話

使用キャラの体力が完全にゼロとなった場合、こちらは負け（ゲーム・オーバー）になってしまう。相打ちで互いの体力がなくなる「ダブルKO」や試合時間が切れたときに互いの体力が同じである「ドローゲーム」の場合だと、両者ともゲーム・オーバーになるので、これだけは避けたい。

ゲーム・オーバーになると、直後にコンティニューするかを問われる。ここで再度コインを投入し、スタート・ボタンを押せば、継続プレイが可能だ。

▼従来の2D対戦格闘ゲームなら「互いが1本ずつ獲得したことになる」はずのダブルKOやドロー。しかし、本作品ではインパクトダメージゲージシステムの関係で、両者ともゲーム・オーバーにされてしまう



▲対CPU戦では、コンティニューをした場合、さきほど使っていたキャラをもう一度使うかどうか（配色、進行スピード、オートガードの有無もそのまま）が選択できる。キャラを置けぬ手間はふけるわけだ

# インパクトダメージゲージシステム

## 勝敗が決定されるまでのシステム

従来の対戦格闘ゲームでは、相手の体力をゼロにしてノックアウト(KO)すると、つぎのラウンドにうつり、互いの体力が満タンの状態での試合が再開された。

しかし、本作品のインパクトダメージゲージシステムでは、相手をKOしても、規定本数(通常は2)を獲得するまでは試合が止まらない。すぐに相

手が起き上がって、試合が継続されるのだ(こちらの残り体力はそのまま)。多少意味はちがうが、「ゲージが2本分ある」1本先取制」みたいなものと思えばわかりやすいだろう。

このシステムのもうひとつの特徴は、受けたダメージの一部が「回復可能」であること。体力の回復は相手の攻撃が途絶えた1秒後から少しずつ行

なわれるので、たとえ大ダメージを受けても、間合いを離して相手の攻撃をやりすごしたり、相手が手出しできないように攻めれば、被害を最小限におさえることが可能だ。なお、連続技として受けたダメージは、単発で受けたときよりも回復できる量が多く、ケズリや追いうち攻撃によるダメージはすべて回復可能(一部例外あり)。

### ダメージの種類

▲体力ゲージが満タンの状態。白黒写真でわかりづらいが、緑の部分がその残量だ

▲攻撃を食らうと体力ゲージが減る。その量は赤と白の2種類にわかれるのが特徴

▲さらにダメージを受けて、緑の部分がゼロになってしまうと相手が1本獲得に

### 体力の回復

▲ダメージを受けた直後。赤の部分は回復不可だが、白の部分は回復の可能性がある

▲相手の攻撃が途絶えてから1秒以上経過すると、白の部分が少しずつ減っていく

▲ひたすら相手の追撃をかわせば、受けたダメージがここまで軽減されるのだ

## 通常のダウンとKO時のダウンのちがいは?

しゃがみ強○などで相手をダウンさせたときと、1本取ってダウンさせたとき(以下、KOダウン)は、可能な行動に大きなちがいがある。

一番のちがいは、KOダウンさせたときのみ、相手が起き上がりはじめるまで、追いうち攻撃を含めたあらゆる攻撃が出せなくなること。一方、ジャンプ、ダッシュ、移動起き上がりなどの移動はひととおり可能だ。

また、KOダウンさせたあとは、一部の技の攻撃能力がなくなったり、動作が中断されてしまう(天雷破、ES槽の舞など。QJ、フィニッシングシャワー、ウォータージェイルは変化なし)。たとえば、中華弾を出してから相手をKOダウンさせた場合、爆弾は試合が再開しても残るのに、タイマーがゼロになっても爆発せず、点滅したあとと消えてしまうのだ。



▲天雷破の鉄球はKOダウン時に攻撃能力が消えるため、触れてもなにも起こらない

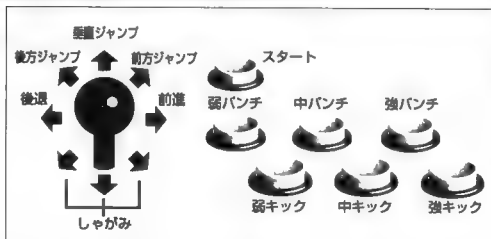
### チェック!

- 連続技、追いうち攻撃、ケズリで受けたダメージは回復可能な量が多い
- 体力回復は相手の攻撃が途絶えてから1秒経過するまで行なわれない

# 操作方法

## レバーとボタンの役割

このゲームでは、8方向レバーひとつとボタン6つで、使用キャラの操作を行なうことができる。また、スタート・ボタンは、ゲームをはじめるだけでなく、後述のフレンドシップを出すことなども可能。ゲーム・センターによってはスタート・ボタンが押しづらい場合もあるが、スタート・ボタンで使える技に実用的なものはないので、とくに問題はないだろう。



### 入力方向の切り替えについて

本書で紹介しているレバー操作は、すべて使用キャラが右側を向いている（＝相手キャラが右側にいる）ときのもの。これが左向きときは、レバー入力の左右方向を

反対にしなければいけない（上下やボタン入力は変化なし）。たとえば、 $\rightarrow$ と記されているコマンドなら $\leftarrow$ 、 $\rightarrow\downarrow$ というコマンドなら $\leftarrow\downarrow$ に切り替わるわけだ。

## 基本操作

ここでは、歩行やジャンプといった基本的なコマンドをはじめ、移動起き上がりや追うち攻撃といった特殊なコマンドまで、全キャラで共通してい

るものを紹介していく。

なお、コマンドの説明にある「～要素」とは「斜め方向でもOK」ということで、たとえば $\uparrow$ 要素なら $\nearrow$ 、 $\nwarrow$ の

いずれかを意味する。

アドバンスガードやダークフォースといった特殊動作は、これ以降のページでくわしく説明しよう。

| 動作の種類    | コマンド                                                                      | 大まかな内容                                |
|----------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 歩行       | 地上で $\leftarrow$ か $\rightarrow$                                          | 歩いて移動。レバーを離せば中断できる                    |
| しゃがみ     | 地上で $\downarrow$ 要素を入力                                                    | 身を屈らす。頭部への攻撃が回避可能                     |
| ジャンプ     | 地上で $\uparrow$ 要素を入力                                                      | レバー入力方向（前方、垂直、後方）に跳ぶ                  |
| ダッシュ     | 地上でレバー中立からすばやく $\rightarrow$ か $\leftarrow$                               | すばやく移動。空中で使用可能なキャラもある                 |
| 立ちガード    | 地上で攻撃されたときに $\leftarrow$                                                  | ジャンプ攻撃と、足払い以外の地上攻撃を防ぐ                 |
| しゃがみガード  | 地上で攻撃されたときに $\downarrow$                                                  | 地上攻撃を防ぐ。ジャンプ攻撃には無効                    |
| 空中ガード    | 空中で攻撃されたときに $\leftarrow$ 要素を入力                                            | ほとんどの攻撃を防げる。攻撃後は使用不可                  |
| 通常投げ     | 相手の近くで $\leftarrow$ or $\rightarrow$ +中or強 $\odot$                        | 相手を投げ飛ばす。キャラによっては $\odot$ でも可         |
| 空中投げ     | 空中で相手の近くで $\leftarrow$ 要素or $\rightarrow$ 要素+中or強 $\odot$                 | 通常投げの空中版。アナカリスは使用不可                   |
| 投げ受け身    | 投げ技を食らった瞬間に $\leftarrow$ 要素or $\rightarrow$ 要素のいずれか+中or強ボタン（ $\odot$ も共通） | 空中で体勢を立てなおし、ダメージを半減。通常投げと空中投げに対してのみ可能 |
| 追うち攻撃    | 相手がダウン中に $\leftarrow$ 要素+ボタン（ $\odot$ も共通）                                | ダウンしている相手の上から追加攻撃                     |
| 移動起き上がり  | ダウン中に $\leftarrow$ 要素or $\rightarrow$ 要素+ボタン（ $\odot$ も共通）                | レバー入力方向に移動してから起き上がる                   |
| アドバンスガード | ガード中にボタン連打（ $\odot$ も共通）                                                  | 瞬時に間合いを離す。アナカリスは使用不可                  |
| ダークフォース  | 同じ強さの $\odot$ と $\otimes$ を同時に押す                                          | キャラごとの特殊能力を発動させる                      |

## 基本技

基本技とは、ボタンを押すだけで使用できる攻撃の総称。押したボタンによって、パンチ攻撃とキック攻撃、さらにそれぞれの弱中強を使いわけることができる。操作は簡単だが、技によってはそのキャラの主力兵器と言えるような性能を秘めているし、チェーンコンボによって多大なダメージを与えることも可能。状況に合わせて、うまく

使いわけたいところだ。

基本技の特徴は、たとえ同じボタンを押しても、そのキャラが立っているか、しゃがんでいるか、ジャンプしているかで攻撃の種類が変わること。さらに、相手との間合いが近いかわいからで立ち状態の技が変化したり、ジャンプ方向が垂直か斜めかで攻撃が変化するキャラもいるのだ。

間合いによって攻撃が変化する技とその距離は表のとおり。表にある間合いは、各キャラの中心から中心までを測定したもので、たとえばキャラ同士が密着しても、身体の横幅分の間合いを計算に入れる必要がある。(→P.230)。なお、間合いが記されていない技と、表にいないキャラの基本技は、間合いによる変化がない。

余談だが、ザベルとビシャモンの基本技は、間合いによる変化がないかわりに、レバーを⇨に入れているかどうかで攻撃の種類が変わる。

### ■基本技が遠距離用になる間合い (単位: ドット)

| 使用キャラ |      | 押すボタン |    |    |    |    |    |
|-------|------|-------|----|----|----|----|----|
|       |      | 弱P    | 中P | 強P | 弱K | 中K | 強K |
| バレット  |      | 16    | 48 | 48 | 16 | —  | —  |
| リリス   |      | 36    | 36 | 32 | 36 | 36 | 36 |
| デミトリ  |      | 28    | 32 | 36 | 40 | 52 | 60 |
| モリガン  |      | 36    | 36 | 32 | 36 | 36 | 36 |
| ビクトル  | 通常   | —     | 64 | 64 | 32 | 64 | 64 |
|       | ダッシュ | —     | 80 | 80 | 48 | 80 | 80 |
| レイレイ  |      | 36    | 36 | 32 | 36 | 36 | 36 |
| ガロン   |      | 36    | 62 | 32 | 36 | 36 | 36 |
| フェリシア |      | 40    | 40 | 48 | 40 | 40 | 40 |
| オルバス  |      | —     | —  | —  | —  | —  | 40 |



▲間合いが36ドットの状態。リリスやレイレイはこれ以上離れると攻撃が変化する

## フレンドシップ(挑発)

対戦中にスタート・ボタンを押すと挑発ポーズの「フレンドシップ」をとることができる。フレンドシップは必殺技と同じ性質を持つため、基本技にキャンセルをかけて出すことも可能。

ただし、この技は、これといった効果がなく、しかも相手に大きなスキを見せてしまう。フレンドシップは動作の中断ができないので、どうしても使いたいという人は、相手の反撃を受けにくい状況(間合いが離れているか相手のダウン中)で使うこと。

なお、フレンドシップは、1ステージあたり16回まで使うことが可能。めったにないが、この回数をオーバーすると、たとえスタート・ボタンを押してもなにも起こらなくなる。

### ■フレンドシップの種類

| 使用キャラ | フレンドシップの種類                       |
|-------|----------------------------------|
| ジェダ   | 1種類のみ                            |
| バレット  | 1種類のみ                            |
| キュービー | 1種類のみ                            |
| リリス   | ポーズは1種類だが、フキダシの絵柄が7種類からランダムで選出   |
| デミトリ  | 4種類のポーズが順番どおりにループ                |
| モリガン  | 1種類のみ                            |
| アナカリス | 通常は1種類だが、さまざまな条件で変化(→P.163)      |
| ビクトル  | 4種類からランダムで選出。うち2種類は攻撃能力あり        |
| ザベル   | 通常は2種類だが、VSレイレイ、VSバレットでは専用ポーズが出る |
| レイレイ  | 1種類のみ。ボタン押しっぱなしで動作の持続が可能         |
| ガロン   | 1種類のみ                            |
| フェリシア | 通常は1種類だが、立っている相手の近くで行なうと抱きつきに変化  |
| オルバス  | 1種類のみ                            |
| サスカッチ | 1種類のみ                            |
| ビシャモン | 2種類からランダムで選出                     |

# 移動能力

## 移動能力の個人差

移動能力の個人差を一覧表にまとめてみた。「速度」は、60分の1秒に何ドット移動できるかという意味。「滞空時間」は、レバー入力をしてからそのキャラが地面に着地するまでの時間。「高さ」は、ジャンプの高度が最高点に達

したときの、地面から「食らい判定の一番低い部分」までの距離を測定したもの。アナカリスの垂直ジャンプの高さが2種類あるのは、2段ジャンプで高度を変えられるから（右側の数値が2段ジャンプ時のもの）。パレットとア

ナカリスの2段ジャンプ（後者は斜めのみ）の移動速度は、通常のジャンプと同じなので、省略している。

ダッシュの距離に幅があるのは、移動を中断・延長できるため。ここでは理論上可能な範囲を記した。

### ■通常移動の性能（速度は1/60秒間に移動できるドット数、高さや距離の単位はドット）

| 使用キャラ |        | 前進  | 後退  | 前方ジャンプ |     |     |        | 垂直ジャンプ  |         | 後方ジャンプ |     |     |        |
|-------|--------|-----|-----|--------|-----|-----|--------|---------|---------|--------|-----|-----|--------|
|       |        | 速度  | 速度  | 速度     | 高さ  | 距離  | 滞空時間   | 高さ      | 滞空時間    | 高さ     | 高さ  | 距離  | 滞空時間   |
| ジェダ   |        | 3.0 | 2.6 | 5.0    | 130 | 227 | 51/60秒 | 139     | 53/60秒  | 4.0    | 143 | 178 | 54/60秒 |
| パレット  |        | 3.0 | 2.8 | 4.0    | 103 | 150 | 45/60秒 | 106     | 48/60秒  | 3.5    | 108 | 135 | 47/60秒 |
| キュービー |        | 3.0 | 2.6 | 4.0    | 118 | 153 | 46/60秒 | 126     | 48/60秒  | 3.5    | 128 | 94  | 49/60秒 |
| リリス   | 通常     | 3.3 | 2.8 | 4.1    | 100 | 149 | 43/60秒 | 87      | 42/60秒  | 4.3    | 102 | 154 | 43/60秒 |
|       | ハイジャンプ | —   | —   | 6.0    | 121 | 242 | 52/60秒 | 127     | 54/60秒  | 5.0    | 127 | 217 | 52/60秒 |
| デミトリ  |        | 3.0 | 2.6 | 4.0    | 113 | 160 | 45/60秒 | 111     | 43/60秒  | 4.3    | 116 | 161 | 45/60秒 |
| モリガン  |        | 3.3 | 2.8 | 4.1    | 100 | 149 | 43/60秒 | 97      | 42/60秒  | 4.3    | 102 | 154 | 43/60秒 |
| アナカリス |        | 2.3 | 2.0 | 2.6    | 128 | 223 | 83/60秒 | 88, 117 | 143/60秒 | 2.5    | 128 | 222 | 94/60秒 |
| ビクトル  |        | 2.5 | 2.3 | 3.5    | 115 | 129 | 45/60秒 | 121     | 48/60秒  | 3.6    | 121 | 143 | 46/60秒 |
| ザベル   |        | 2.8 | 2.5 | 3.3    | 123 | 111 | 41/60秒 | 121     | 41/60秒  | 3.4    | 125 | 134 | 42/60秒 |
| レイレイ  |        | 1.5 | 2.6 | 4.0    | 107 | 150 | 45/60秒 | 105     | 44/60秒  | 4.3    | 110 | 161 | 45/60秒 |
| ガロン   |        | 4.4 | 3.1 | 4.6    | 140 | 161 | 41/60秒 | 135     | 40/60秒  | 4.8    | 145 | 170 | 42/60秒 |
| フェリシア |        | 3.8 | 3.1 | 5.0    | 124 | 149 | 39/60秒 | 120     | 39/60秒  | 5.5    | 129 | 190 | 40/60秒 |
| オルバス  |        | 3.5 | 3.0 | 4.4    | 109 | 144 | 44/60秒 | 115     | 46/60秒  | 4.8    | 111 | 177 | 45/60秒 |
| サスカッチ |        | 2.3 | 2.0 | 3.9    | 116 | 131 | 41/60秒 | 114     | 41/60秒  | 4.1    | 119 | 146 | 42/60秒 |
| ビシャモン |        | 2.4 | 2.1 | 2.8    | 109 | 116 | 45/60秒 | 108     | 45/60秒  | 3.4    | 118 | 142 | 45/60秒 |

### ■ダッシュ移動の性能（速度は1/60秒間に移動できるドット数、距離の単位はドット）

| 使用キャラ |      | 前方    |         | 後方  |         |
|-------|------|-------|---------|-----|---------|
|       |      | 速度    | 距離      | 速度  | 距離      |
| ジェダ   | 地上   | 8.0   | 104~512 | 7.0 | 73~409  |
|       | 空中   | 2.0   | 320     | —   | —       |
| パレット  |      | 6.0   | 29~185  | 5.0 | 25~154  |
| キュービー | 地上   | 8.0   | 129~219 | 6.0 | 138~226 |
|       | 空中   | 最大6.0 | 最大183   | —   | —       |
| リリス   |      | 5.5   | 51~123  | 4.8 | 48~100  |
| デミトリ  |      | 6.0   | 234     | 6.0 | 234     |
| モリガン  | 通常   | 8.0   | 133~452 | 7.0 | 82~235  |
|       | バネカル | 4.0   | 115~226 | 2.4 | 60~181  |
| アナカリス |      | 5.0   | 24~110  | 5.0 | 25~111  |

| 使用キャラ |    | 前方   |         | 後方   |         |
|-------|----|------|---------|------|---------|
|       |    | 速度   | 距離      | 速度   | 距離      |
| ビクトル  |    | 6.0  | 43~102  | 5.0  | 54~139  |
| ザベル   | 地上 | 5.0  | 0~135   | 5.0  | 0~135   |
|       | 空中 | 5.0  | 137~267 | 5.0  | 137~267 |
| レイレイ  | 地上 | 3.2  | 128×n   | 6.0  | 0~138   |
|       | 空中 | 5.0  | 116~246 | 5.0  | 116~246 |
| ガロン   |    | 5.0  | 148~201 | 10.0 | 134~184 |
| フェリシア |    | 11.5 | 112~140 | 8.0  | 103~127 |
| オルバス  |    | 6.0  | 47~141  | 8.0  | 73×1~3  |
| サスカッチ |    | 8.0  | 126~188 | 8.0  | 130~188 |
| ビシャモン |    | 8.5  | 34~181  | 8.0  | 118~180 |

# ジャンプ

## ジャンプにまつわるスキ

レバーを↑を入力してから、そのキャラがジャンプしたり、ジャンプ攻撃が出せるようになるまでには、下表の

■レバーを↑に入れてから各行動ができるまでの時間(単位: 1/60秒)

| 使用キャラ |        | 浮遊 | 攻撃 | タックル |
|-------|--------|----|----|------|
| ジェダ   |        | 3  | 6  | 4    |
| パレッタ  |        | 3  | 8  |      |
| キュービー | 前方or垂直 | 3  | 6  | 4    |
|       | 後方     |    | 5  | 4    |
| リリス   | 通常     | 3  | 8  |      |
|       | ハイジャンプ | 6  | 8  |      |
| デミトリ  |        | 3  | 6  |      |
| モリガン  |        | 3  | 8  |      |
| ビクトル  |        | 3  | 6  |      |

ようなタイムラグがある。レバーとボタンを同時に入力してもジャンプ攻撃は出ないのだ(ジャンプするだけ)。

ジャンプの予備動作中は、基本的に無防備だが、例外的に地上の必殺技を出すことはできる。つまり、↓↘→↘+⊕を入力した場合、↓↘→+⊕の必殺技を持たないキャラはジャンプしてしまおうが、持っているキャラはちゃんと↓↘→+⊕の技を出すのだ。

ちなみに、ザベルはジャンプの予備動作が足元無敵で、足払いを回避しやすくなっているが、起き上がりに重ねられた足払いをジャンプで回避することはできない(起き上がってから60分の1秒後まではジャンプが使用不可になっているため)。

## ジャンプ攻撃の使用回数

本作のジャンプ攻撃は、動作さえ終われば、着地する前でもほかの技を出すことができる。さらに、空中チェーンコンボの導入により、1回のジャンプにおける攻撃回数が前作よりも飛躍的にアップした。キャラによっては4〜5回攻撃することも可能だ。

ただし、一度使った技は着地までは使用できないので注意しよう(空中チェーンコンボで出した技なら再使用可能)。また、ジャンプ攻撃が相手に当たったときは、空中チェーンコンボを利用しないかぎり、つぎの技が出せないようになっている。ただし、空中チェーンコンボで出した技が空振りしたときなら再攻撃が可能だ。

### 再攻撃

動作が終わればほかの技を出せるのが本シリーズの特徴。キャラによっては3回以上出すことも可能だ。



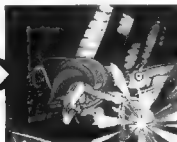
▲ジャンプ直後にリーチの長い技でケンセイしておいて……



▲本命の攻撃を出すことも可能だ。フェイントにも活用できる



▲相手の頭上に攻撃を当てたときに、つぎの技のボタンを押す



▲これだけで、ふたつのジャンプ攻撃を連続ヒットさせられる

### 空中チェーン

前作までは弱攻撃からのみ可能だったが、本作では中→強、強→強のつなぐこともできる。

## チェック!

- ジャンプ攻撃は動作が終われば、着地前でもほかの技を出すことが可能
- 攻撃が当たった場合、空中チェーンコンボを利用しないとつぎの技が出せない

# ダッシュ

## ダッシュの性質

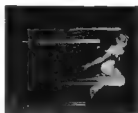
通常の歩行よりもすばやい移動が可能でダッシュ。しかし、その動作は全キャラ共通というわけではなく、移動速度ばかりか、その軌道などにも右写真下表のような個人差がある。

表の項目にある「中断」は、移動中にレバーを反対方向へ入れると移動距離が短くなるか、「延長」は、移動後もレバーをその方向へ入れていると移動距離が長くなるかどうか、を表わす。

「攻撃前のスキ」は動作開始から基本技を出せるようになるまでのタイムラグだ（必殺技ならいつでも出せる）。

### 走行タイプ

地面を走る。移動中は地上攻撃が使用可能だが、出せる技には下表のような制限がある。



▲地表を移動。技を出せば移動しつつ攻撃できる

### 浮遊タイプ

低軌道のジャンプで移動。移動中はジャンプ攻撃を出せるが、空中ガードは使用不可。



▲移動中の攻撃はしゃがみガード不能なのが強い

### 飛行タイプ

浮遊タイプの一種。レバーを移動方向に入れていると、斜め上へ飛んでいく。



▲飛行をつづければこの高さまで移動可能

## ■ダッシュ動作の個人差（攻撃前のスキの単位：1/60秒）

| 使用キャラ | ダッシュ  | 形態 | 中断 | 延長 | 攻撃前のスキ | 移動中に使用可能な攻撃       |
|-------|-------|----|----|----|--------|-------------------|
| ジェダ   | 地上    | 飛行 | ×  |    | 10     | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
|       | 空中    | —  | ×  | ×  | 12     | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
| バレット  | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 5      | 立ち状態（遠距離）の基本技、必殺技 |
| キュービー | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 6      | 立ち状態の基本技、必殺技      |
|       | 空中    | —  | ×  | ×  | 2      | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
| リリス   | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 5      | 立ち状態の基本技、必殺技      |
| デミトリ  | 地上    | 走行 | ×  | ×  | —      | 必殺技               |
| モリガン  | 地上    | 飛行 | ×  | ○  | 12     | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
|       | バーチカル | 飛行 | ×  | ○  | 12     | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
| アナカリス | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 5      | 各種基本技、必殺技         |
| ビクトル  | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 5      | 立ち状態の基本技、必殺技      |
| ザベル   | 地上    | 走行 | ○  | ×  | 1      | しゃがみ状態の基本技、必殺技    |
|       | 空中    | —  | ○  | ×  | 5      | ジャンプ中の基本技、必殺技     |
| レイレイ  | 地上・前方 | 走行 | ×  | ○  | 0      | 各種基本技、必殺技         |
|       | 地上・後方 | 走行 | ○  | ×  | 5      | 各種基本技、必殺技         |
|       | 空中    | —  | ○  | ×  | 8      | ジャンプ中の基本技         |
| ガロン   | 地上    | 浮遊 |    | ×  | 8      | ジャンプ中の基本技         |
| フェリシア | 地上    | 浮遊 | ○  | ×  | 8      | ジャンプ中の基本技         |
| オルバス  | 地上・前方 | 走行 |    | ×  | 6      | しゃがみ状態の基本技、必殺技    |
|       | 地上・後方 | 浮遊 | ×  | ○  | —      | トリックフィッシュ         |
| サスカッチ | 地上    | 浮遊 |    | ×  | 2      | ジャンプ中の基本技         |
| ピシャモン | 地上・前方 | 走行 | ○  | ×  | 6      | レバー中立状態の基本技、必殺技   |
|       | 地上・後方 | 浮遊 |    | ×  | 3      | ジャンプ中の基本技、必殺技     |

## ダッシュの活用術

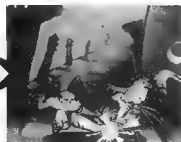
移動のみならず攻撃の一環としても活躍するほど強力な、本シリーズのダッシュ。さらに本作品から、移動中でもコマンド投げが使えるように強化された。「ダッシュを制する者は『ヴァンパイア』シリーズを制す」と言っても過言ではないので、とにかく使いこなせるようにしたい。

### ダッシュ連続技

ダッシュ攻撃のなかには、地上攻撃につながるものがある。これで相手に近づきつつダメージを与えよう。



▲リhterのダッシュ発射を相手にヒットさせれば、



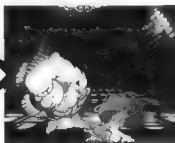
▲しゃがみ弱めにつながり、そのまま連続技に持ちこめる

### ショートダッシュ

浮遊タイプのダッシュをはじめた瞬間にレバーを逆方向に入れ、すぐボタンを押すと、急降下しつつ攻撃できる。しゃがみガードを固めた相手に有効だ。



▲相手がしゃがんでいたら、すばやく◀、▶、↔と入力しよう



▲すると、ダッシュが開始直後に中断されて、降下をはじめ



▲ここで攻撃すれば「低軌道のジャンプ攻撃」を仕掛けられる

### 先行入力ダッシュ

ジャンプや攻撃の終了と同時にダッシュのコマンドをタイミングよく完成させると（完成が早すぎたときはイチからやりなおし）、スキなくダッシュできる。



▲技の動作が終わる直前にコマンドを入力しはじめる



▲こちらが行動可能になると同時にダッシュすることができ



▲すぐに攻撃すれば、先手を維持したまま間合いをつめられる

### 低空ダッシュ

ジャンプ直後に前方・空中ダッシュをすると、浮遊タイプのダッシュと同じ攻めができる。前方ジャンプからなら◀▶(▶▶)と入力するだけで可能だ。



▲レバーを◀に入れてジャンプしたら、すぐに中立、▶と入力



▲すると、ジャンプ直後に空中ダッシュをすることができ



▲すぐ攻撃すれば、相手のしゃがみガードをくずすことが可能

## チェック!

- 走行タイプのダッシュ中に攻撃すると、動作終了まで移動をつづける(一部例外あり)
- 走行タイプのダッシュなら、移動中にコマンド投げを使うことが可能になった
- コマンド入力のタイミングが正しければ、技の動作終了と同時にダッシュできる
- 前方ジャンプ直後の空中ダッシュはレバーを◀▶(▶▶)と入れるとやりやすい

# 移動起き上がり

## コマンドの受付時間

移動起き上がりは、起き上がり時に攻めこまれたり、追いうち攻撃での追撃を回避する（サスカッチは前方、それ以外は後方に移動するとい）のに役立つ。移動をはじめるタイミングは入力手順と関係なく、つねに一定だ。なお、移動起き上がりをしたあとのスキはまったくないが、通常の起き上がりときが、しばらく投げ技が使用不可になってしまうので要注意。

**移動起き上がりのコマンド受付時間**  
地面に落下してから起き上がりはじめる直前まで



◀ 後方へ移動起き上がりするときは、追いうち攻撃を回避できる（このあたり）

## 起き上がりの個人差

■起き上がりの個人差（時間の単位：1/60秒、距離の単位：ドット）

| 使用キャラ | 食らい判定の持続時間 |    |    | 起き上がるまでの時間 |    |    |     |    |     | 移動距離 |    |
|-------|------------|----|----|------------|----|----|-----|----|-----|------|----|
|       | 前方         | 中立 | 後方 | 前方         | 中立 | 後方 | 前方  | 中立 | 後方  | 前方   | 後方 |
| ジェダ   | 4          | -2 | 4  | 18         | 4  | 18 | 138 |    | 138 |      |    |
| バレッタ  | 4          | -1 | 4  | 10         | 13 | 10 | 144 |    | 144 |      |    |
| キュービー | 29         | -2 | 22 | 29         | -2 | 22 | 144 |    | 144 |      |    |
| リリス   | 4          | 1  | 4  | 18         | 7  | 18 | 138 |    | 138 |      |    |
| デミトリ  | 0          | 6  | 1  | 5          | 8  | 5  | 144 |    | 144 |      |    |
| モリガン  | 4          | 1  | 4  | 26         | 7  | 26 | 138 |    | 138 |      |    |
| アナカリス | 4          | -3 | 4  | 25         | 7  | 25 | 138 |    | 138 |      |    |
| ビクトル  | 4          | 0  | 4  | 9          | 0  | 9  | 144 |    | 144 |      |    |
| ザベル   | 0          | -5 | 0  | 17         | 2  | 17 | 114 |    | 114 |      |    |
| レイレイ  | 0          | -3 | 0  | 8          | 10 | 8  | 120 |    | 120 |      |    |
| ガロン   | 0          | 0  | 0  | 10         | 9  | 10 | 126 |    | 126 |      |    |
| フェリシア | 22         | -3 | 22 | 34         | 8  | 34 | 156 |    | 156 |      |    |
| オルバス  | 4          | 4  | 4  | 12         | 8  | 12 | 138 |    | 138 |      |    |
| サスカッチ | 18         | -7 | 18 | 26         | 3  | 26 | 138 |    | 138 |      |    |
| ビシャモン | 1          | -5 | 3  | 9          | 3  | 9  | 168 |    | 168 |      |    |

※表内の時間の数値は、100/60秒後をゼロとして表記

地面に落下してから起き上がり（移動起き上がりを含む）動作をはじめるまでの時間は、通常なら60分の34秒だが、ヒット効果がたたきつけや燃焼だと、その時間が短くなる。また、しゃがみ強④などで「うつぶせ」にダウンしたときは、前方・移動起き上がりをしたときにかぎり、移動開始が後方よりも60分の4秒早くなるのだ。

追いうち攻撃を食らわなくなるまでの時間、地面に落下してから起き上がるまでの時間、移動起き上がりの距離を右表にまとめてみた。キュービー、フェリシア、サスカッチは起き上がる直前まで判定があるため、追いうち攻撃を食らいやすいことがわかる。バレッタの通常起き上がりは、判定が上に移動するため、データよりも追いうち攻撃を食らいやすい（デミトリのみ）。

## チェック!

- 移動起き上がりをはじめるタイミングは、入力手順にかかわらず一定
- 移動起き上がり直後は投げ技が使用できなくなる（一部例外あり）
- 追いうち攻撃は後方・移動起き上がり（サスカッチは前方）をすると回避しやすい

# 追いうち攻撃

## 追いうち攻撃の性能

■追いうち攻撃の性能差（時間の単位：1/60秒、範囲の単位：ドット）

相手をダウンさせたときに↑要素+ボタンを入力すると、追いうち攻撃という特殊技が出て、倒れた相手に攻撃できる。ボタンの同時押しでES版にするととき以外、押したボタンによる性能差はないので、ふだんは失敗時のリスクが少ない弱ボタンを使うのがベストだ。なお、フェリシアとビシャモンには、ちがうコマンドで出せる、別の追いうち攻撃が用意されている。

追いうち攻撃と通常の打撃技はいわば別次元のもので、打撃技はダウンした相手に当たらず、追いうち攻撃はダウンから起き上がった相手には当たらない（ただし、メガステイクと天雷破の鉄球攻撃は例外で、どちらの相手にもヒットさせることができる）。

追いうち攻撃の性能は、右表のようにさまざまなちがいがあある。各項目の意味は以下のとおり。

●予備動作……動作開始から相手にヒットするまでの時間。当然、これが短い技ほどヒットさせやすい。

●終了動作……空振りした場合の、攻撃能力がなくなってから行動可能になるまでのスキ。これが短い技ほど空振りしたときのリスクが少ない。

●攻撃範囲……攻撃判定の横幅。これが広い技は、移動起き上がりで逃げられにくいというメリットがある。

●移動形態……どのように移動してから攻撃するか。追尾と降下はどちらも追尾能力があるが、前者は放物線軌道で移動し、後者は相手の真上に移動してから降下するもの。後者のほうが移動起き上がりで回避されやすい。

●攻撃値……いわゆるダメージ量。追いうち攻撃で与えられるダメージの大半は回復可能ということがわかる。

| 使用キャラ | 技の種類     |    | 予備動作 | 終了動作 | 攻撃範囲 | 移動形態 | 攻撃値      |          |
|-------|----------|----|------|------|------|------|----------|----------|
|       |          |    |      |      |      |      | 確定       | 回復可能     |
| ジェダ   | 追いうち攻撃   | 通常 | 36   | 3    | 62   | 追尾   | 0        | 7        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0        | 4×5      |
| バレッタ  | 追いうち攻撃   | 通常 | 39   | 3    | 20   | 追尾   | 0        | 1×6      |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×11+2   | 1×11+3   |
| キュービィ | 追いうち攻撃   | 通常 | 34   | 3    | 20   | 追尾   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0        | 3×5      |
| リリス   | 追いうち攻撃   | 通常 | 33   | 2    | 28   | 追尾   | 0        | 7        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×3      | 4×3      |
| デミトリ  | 追いうち攻撃   | 通常 | 40   | 3    | 20   | 追尾   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 2+0×4    | 6+(1×4)  |
| モリガン  | 追いうち攻撃   | 通常 | 41   | 2    | 22   | 降下   | 0×4      | 2×4      |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×8      | 2×8      |
| アナカリス | 追いうち攻撃   | 通常 | 42   | 13   | 62   | 降下   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0+2      | 6+6      |
| ビクトル  | 追いうち攻撃   | 通常 | 35   | 48   | 固定   |      | 0        | 9        |
|       |          | ES | 39   | 60   |      |      | 0+0+2    | 4+4+10   |
|       | メガステイク   | 弱  | 31   | 51   |      |      | 0        | 8        |
|       |          | 中  | 34   | 51   |      |      | 0        | 8        |
|       |          | 強  | 36   | 51   |      |      | 0        | 8        |
|       |          | ES | 38   | 53   |      |      | 0        | 6×3      |
| ザベル   | 追いうち攻撃   | 通常 | 38   | 4    | 28   | 降下   | 0×3      | 2×3      |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×6      | 2×6      |
| レイレイ  | 追いうち攻撃   | 通常 | 32   | 4    | 48   | 追尾   | 0×4      | 2×4      |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×6      | 2×6      |
|       | 天雷破(の鉄球) |    | 57   | —    | 32   | 固定   | 1ヒットにつき3 | 1ヒットにつき2 |
| ガロン   | 追いうち攻撃   | 通常 | 35   | 2    | 32   | 降下   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0+0      | 6+6      |
| フェリシア | 追いうち攻撃   | 通常 | 41   | 2    | 20   | 追尾   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 1+(0×7)  | 4+(1×7)  |
|       | トイタッチ    | 通常 | 8    | 29   | 24   | 固定   | 0        | 7        |
|       |          | ES | 20   | 78   | 54   |      | 1×4      | 2×4      |
| オルバス  | 追いうち攻撃   | 通常 | 37   | 9    | 20   | 追尾   | 0        | 8        |
|       |          | ES | 34   |      |      |      | 0×3      | 5×3      |
| サスカッチ | 追いうち攻撃   | 通常 | 32   | 3    | 20   | 追尾   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 1+1      | 4+6      |
| ビシャモン | 追いうち攻撃   | 通常 | 30   | 2    | 20   | 降下   | 0        | 6        |
|       |          | ES |      |      |      |      | 0×6      | 6+(2×5)  |
|       | とが首さらし   |    | 33   | 2    | 44   | 追尾   | 18       | 4        |

## 追いうち攻撃が当たらない状況

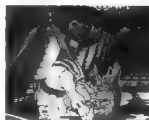
相手がダウンしたときに追いうち攻撃を出しても、かならず追撃できるわけではない。右のような理由で攻撃が当たらないこともあるのだ。このほか追いうち攻撃を出すのが早すぎて、相手がダウンする（追いうち攻撃がヒット可能になる）前に攻撃を終えてしまうケースも少なくない。その場合はワテンボ遅らせてコマンド入力しよう。

不可抗力に近い理由で失敗することもある。とくに、ヒット効果が燃焼や凍結のときは、相手が地面に落下するまで追いうち攻撃が使用できず（通常は落下中でも可能）、必然的に追撃が遅れてしまう。さらに、燃焼時だと相手の食らい判定が消えて、攻撃がヒットしない現象も起きるのだ。

また、モーメントスライス、ファラオマジック、ES鬼炎斬などでのダウン時は、相手がダウンしていても追いうち攻撃が出せないで追撃不可。

### 技を出すのが遅すぎた

一番多いケース。追いうち攻撃を出すのが遅かったり、ダウンさせた技のスキが大きいのが原因だ。確実に間に合う状況を見よう。



▲ミイラドロップからの追いうちを試みても



▲バレットの通常投げから追いうち攻撃を仕掛けても



▲こちらが攻撃するころには相手が起き上がっている

### 特殊なヒット効果

燃焼、たたきつけによってダウンした相手は食らい判定がなくなっている場合がほとんどで、攻撃が間に合っても空振ってしまう。

### オルバスとサスカッチが相手

上記の2キャラは吹き飛びダウンでの落下中に「追いうち攻撃が出せない」時間帯が発生する。そのぶん追撃が遅れてしまうのだ。



▲このときに追いうち攻撃のコマンドを入れても……



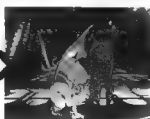
▲相手が地面に落ちるまで追いうち攻撃が発動しない

## 追いうち攻撃の意外な活用法

追いうち攻撃の使い道は、ダウンした相手に追加ダメージを与えることだけではない。相手を追尾する能力を利用した、別の使用方法もあるのだ。



▲追いうちが間に合わない状況でもあえて使ってみる



▲一部の技なら相手に接近しつつ反対側に着地できる



▲すぐに攻撃すれば、相手に奇襲をかけることが可能

たとえば、遠距離で相手をダウンさせた場合に追いうち攻撃を使えば、かりに追いうちが間に合わなくても、一瞬のうちに接近できる。さらに、ジェ

ダ、モリガン、ザベル、レイレイ、ガロン、フェリシア、ビシャモンは、ギリギリのタイミングで追いうち攻撃を空振らせると、相手の反対側に着地するので、すぐに地上攻撃を出せば、相手のガード操作をカクランさせることが可能だ。なお、追いうち攻撃の使用回数は1度のダウンにつき1回なので（前作は何回でも可能だった）、追いうち攻撃の連発でスペシャルストックゲージをかせぐことはできない。

## チェック!


- 追いうち攻撃はレバーを↑に入れたまま弱ボタンを連打すると出しやすい
- ピクトル以外の追いうち攻撃は自動的に相手を追尾して攻撃する
- 追いうち攻撃が回避されるケースは前作よりも多くなっている

## 追いうちの成否リスト

どの技でダウンさせたときに追いうちが可能なのかを紹介する。以下の表は「密着した相手に攻撃してダウンさせた」ときのものなので(注: 空中デスハリケーン以外の必殺技は弱で出している)、遠距離から当てれば攻撃後のスキを軽減できる技(スライディング

など)は、かならずしも表の結果にはならない。また、空中の相手に攻撃をヒットさせたときは、地面に落下するまでの時間が長くなるため、これも表と異なる場合がある。「待」がついた技は、ヒット後に少し待ってから追いうち攻撃を出す必要があるものだ。

## ■表内のマークの意味

|  | 相手の起き上がりかた別追いうち結果 |                |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------|----------------|
|                                                                                   | 前方・移動<br>起き上がり    | ノーマルの<br>起き上がり | 後方・移動<br>起き上がり |
|                                                                                   | ヒット               | ヒット            | ヒット            |
| △                                                                                 | 不特定               | ヒット            | 空振り            |
| ▲                                                                                 | 空振り               | ヒット            | ヒット            |
| ×                                                                                 | 空振り               | 空振り            | 空振り            |

## ジエダ

追いうちできる機会が多く、E8追いうち攻撃のダメージが全キャラ中2番目(1位はビクトル)なのが強み。通常投げとコマンド投げのあとは間合いが離れるので、遠距離戦を維持したければ追撃しないほうが無難だ(ヒット後に反対側へ移動するため)。なお、空中投げ、イラ=スピント、プロヴァ=ディ=セルヴォでのダウンは相手の食らい判定が消えてしまうので注意。

| ダウンさせた技              | 相手キャラ |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
|----------------------|-------|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-------|-------|
|                      | ジエダ   | ハレクタ | キュービー | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | カロン | フルバース | ヒシャモン |
| 立ち強(△)               |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| バルソ=ベルドノ(空中ダッシュ)     | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| 通常投げ                 | △     |      |       | △   | △    | △     |      |     |     | △     |       |
| サングエ=パスサーレ(ES含む)     | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| 待 ティオ=セーガ(各種、空中ヒット時) |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| ネロ=ファティカ(ES含む)       | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| イラ=ピアノ(ES含む)         |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| スプレジオ(ES含む)          | ×     | △    | ×     | ×   | △    | ×     | ×    | ×   | ×   | ×     | ×     |
| フィナーレ=ロツソ            |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |

## ハレクタ

相手をダウンさせる技が多い反面、立ち強(△)、スマイル&ミサイル、クールハンティングといった燃焼効果を持つ技とビューティフルメモリーは、相手の食らい判定が消えてしまうのが難点。追いうち攻撃のヒット数は全キャラ中最多だが、ダメージは平均レベル。無理に狙う必要はないだろう。

| ダウンさせた技              | 相手キャラ |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
|----------------------|-------|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-------|-------|
|                      | ジエダ   | ハレクタ | キュービー | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | カロン | フルバース | ヒシャモン |
| しゃがみ強(△)             |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| 通常投げ                 | △     | △    | ×     | △   | △    | ×     | ×    | ×   | △   | ×     | ×     |
| 空中投げ                 | ×     | △    | ×     | △   | △    | ×     | ×    | ×   | ×   | ×     | ×     |
| 待 センチメンタルタイフーン(ES含む) | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| シャイネス&ストライク          | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ▲     |
| ESシャイネス&ストライク        | △     | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △     | △     |
| ビューティフルメモリー(空中ヒット時)  | △     | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △     | ▲     |

## キュービー

○・Rはヒットさせやすく、かつダウン効果を持つが、相手の食らい判定がなくなるため追撃不可。通常投げ、空中投げ、QJ(地上ヒット時)も同様だ。しゃがみ強(△)は遠距離からヒットさせても追いうちの成功率はあまり高くない。+Bでのダウン時は、相手が地面に落下するまで追いうち攻撃が出せないのを忘れずに。

| ダウンさせた技      | 相手キャラ |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
|--------------|-------|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-------|-------|
|              | ジエダ   | ハレクタ | キュービー | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | カロン | フルバース | ヒシャモン |
| しゃがみ強(△)     | △     | ▲    | △     | △   | ▲    | △     | △    | △   | △   | ▲     | ▲     |
| 待 O.M.(ES含む) | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| 待 ES・C・R     |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| S×P(空中ヒット時)  | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| △A(空中ヒット時)   |       |      |       |     |      |       |      |     |     |       |       |
| R.M.(ES含む)   | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |
| 待 +B         | △     | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △     | ▲     |
| 待 QJ(空中ヒット時) | ○     | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○     | ○     |

## リリス

コマンド投げからの追いうちは、通常起き上がり時のサスカッチにのみ追尾位置がずれて空振ることが多い（ES版なら問題なし）。しゃがみ強④からの追いうちは、攻撃の終わりざわをヒットさせたときなら確実。

相手の食らい判定が消えるのは、空中投げかグルーミーバベットショウでダウンさせたとき。ただし、グルーミーバベットショウのヒット効果が感電だったときは、相手の食らい判定が消えないうえ、地面に落下するまでの時間が長くなるので追撃可能だ。

|   | 相手キャラ            | シェダ | ハレット | キュービィ | リリス | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | カロン | フルバ | サス | ヒシ |
|---|------------------|-----|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-----|----|----|
|   | ダウンさせた技          |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
|   | しゃがみ強④           | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | 通常投げ             | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○   | ○  | ○  |
|   | ミスティックアロー（ES含む）  |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
|   | ソウルフラッシュ（空中ヒット時） | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○   | ○  | ○  |
|   | シャニングブレイド        | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | ESシャニングブレイド      | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | メリーターン           | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | ESメリーターン         | △   | △    | ○     | △   | ○    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
| 待 | ルミナスイリュージョン      |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
| 待 | 空中ルミナスイリュージョン    | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○   | ○  | ○  |
|   | スプレンドアラフ         | ×   | ×    | ×     | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×   | ×   | ×  | ×  |
| 待 | グルーミーバベットショウ（電撃） | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○   | ○  | ○  |

## デミトリ

ミッドナイトプレジャーやESデモンクレイドルからの追撃がオルバスに空振るのは、例の「追いうち攻撃を出せない時間帯」があるためで、ESデモンクレイドルからの追撃がリリスに空振るのは、食らい判定の小さいリリスにはデモンへの攻撃が途中で届かなくなってしまうためだ。なお、④通常投げ、空中投げ、コマンド投げでのダウンは相手の食らい判定が消える。

|   | 相手キャラ               | シェダ | ハレット | キュービィ | リリス | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | カロン | フルバ | サス | ヒシ |
|---|---------------------|-----|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-----|----|----|
|   | ダウンさせた技             |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
|   | しゃがみ強④              |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
|   | ④通常投げ               | △   | ○    | △     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | △   | △   | △  | △  |
|   | デモンクレイドル（ダッシュ時含む）   | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | ESデモンクレイドル（ダッシュ時含む） | ○   | ○    | △     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | △   | △  | △  |
|   | カオスフレア（各種／空中ヒット時）   | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | バットスピン（各種／空中ヒット時）   | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | ESバットスピン（各種／空中ヒット時） |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
| 待 | ミッドナイトプレジャー         | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | △   | ○  | ○  |
|   | デモンビリオン             | ×   | ×    | ×     | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×   | ×   | ×  | ×  |

## モリガン

前作で重宝したシャドウブレイド・追いうち攻撃の連続技が回避されやすくなった。ソウルフィストの空中ヒット時は「オルバスとサスカッチの追いうち無効時間」が発生することも大きな痛手。さらに、④通常投げ、④通常投げ、空中投げ、ベクトードレイン、クリプティックニードルでのダウンは相手の食らい判定が消えてしまう。

|   | 相手キャラ             | シェダ | ハレット | キュービィ | リリス | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | カロン | フルバ | サス | ヒシ |
|---|-------------------|-----|------|-------|-----|------|-------|------|-----|-----|-----|----|----|
|   | ダウンさせた技           |     |      |       |     |      |       |      |     |     |     |    |    |
|   | しゃがみ強④            | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | シャドウブレイド          | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | ESシャドウブレイド        |     |      |       |     |      |       |      |     |     | △   |    |    |
|   | ソウルフィスト（空中ヒット時）   | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ×   | △  | ○  |
| 待 | 空中ソウルフィスト（空中ヒット時） |     |      |       |     |      |       |      |     |     | ×   | △  |    |
| 待 | ESソウルフィスト（空中含む）   | ○   | ○    | ○     | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○   | ○   | △  | ○  |
|   | ダークネスイリュージョン      | △   | △    | △     | △   | △    | △     | △    | △   | △   | △   | △  | △  |
|   | 空中ダークネスイリュージョン    | ×   | ×    | ×     | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×   | ×   | ×  | ×  |

## アナカリス

ミイラドロップからの追いうちは相手の食らい判定が消えるようになったことで不可能に。ファラオマジックからの追撃は技自体が使用不可になる。しゃがみ強 $\text{K}$ からの追いうちは、しゃがみ強 $\text{K}$ でスキを短縮して、はじめて可能になるというありさだ。

## ビクトル

ビクトルの追いうち攻撃は、通常版&ES版ともに、全キャラでもっとも攻撃力が高い。しかも、相手をダウンさせる技が多いので、積極的に狙っていきたいところ。ただし、追いうち攻撃の移動範囲が一定なので、攻撃が間に合わないことより、届かないことのほうが多い。「 $\bullet$ 」がある技は、前進してから追いうち攻撃を出さないと、攻撃が届かないものだ。

忘れてはいけないのが、追いうち攻撃だけでなくメガスティックでもダウンした相手に追撃できること。攻撃力は追いうち攻撃よりもわずかにおとるものの、遠くにいる相手にも攻撃できるので、状況に応じて使いわけよう。

## ザベル

相手をダウンさせる技のなかでも実用性の高いものばかりが追いうち可能になっている。

しゃがみ強 $\text{K}$ は攻撃の終わりざわを当てれば確実に追いうち可能。イービルスクリームとデスボルテージはヒット効果が感電なので、相手が空中でしびれたあとに（消しズミになって吹き飛んでから）技を出さないと攻撃が空振ってしまう。

ヘルダンクは攻撃後のスキが大きめだが、相手のダウンしている時間がそのぶん長くなるので、追いうちを狙うことが可能だ。

| 相手キャラ   |                                       | ジェダ | ハレッタ | キュートビィ | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | レイレイ | カロン | フルバシ | オスバッチ | ヒシャモン |
|---------|---------------------------------------|-----|------|--------|-----|------|-------|------|-----|------|-----|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                                       |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | しゃがみ強 $\text{P}$                      | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |
|         | しゃがみ強 $\text{K}$ (→しゃがみ強 $\text{K}$ ) | △   | △    | △      | △   | △    | △     | ○    | ×   | △    | △   | △    | ×     | ×     |
|         | しゃがみ強 $\text{K}$                      | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
|         | 棺の舞(ESはのぞく)                           | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | コブラブロー(空中ヒット時)                        |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | ESコブラブロー                              | △   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | △    | ○   | ○    | △   | ○    | ○     | ○     |

\*しゃがみ強 $\text{P}$ (しゃがみ強 $\text{K}$ )はしゃがみ強 $\text{P}$ のフメロースーをしゃがみ強 $\text{K}$ の空振りで短縮するという意味

| 相手キャラ   |                      | ジェダ | ハレッタ | キュートビィ | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | レイレイ | カロン | フルバシ | オスバッチ | ヒシャモン |
|---------|----------------------|-----|------|--------|-----|------|-------|------|-----|------|-----|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                      |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | しゃがみ強 $\text{K}$     | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
| →       | 電撃・しゃがみ強 $\text{K}$  | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | ジャンプ強 $\text{P}$     |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
| 待       | 強 $\text{P}$ 投げ      | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
| 待       | 通常投げ                 |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | 空中投げ                 | △   | ○    | △      | ○   | △    | ○     | △    | ○   | △    | ○   | ×    | ×     | △     |
|         | グラビトンナックル            | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |
| 待       | ギガショック               | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | メガスパイク               | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
|         | メガフォーリッド(ES含む)       | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
| ・       | メガスティック(ES含む)        |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | ギガバーン(ES含む)          | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
| ・       | ESジャイロクラッシュ          |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
| →       | サンダーブレイク             | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | グレートゲルデンハイム(ダークフォース) | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |

\*「 $\bullet$ 」のマークがある技は追いうち攻撃を出す前に前進しないと攻撃が届かないことが多い

| 相手キャラ   |                     | ジェダ | ハレッタ | キュートビィ | リリス | デミトリ | アナカリス | ビクトル | ザベル | レイレイ | カロン | フルバシ | オスバッチ | ヒシャモン |
|---------|---------------------|-----|------|--------|-----|------|-------|------|-----|------|-----|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                     |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | しゃがみ強 $\text{K}$    | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
|         | 通常投げ                | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | 空中投げ                |     |      |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
|         | スカルバニッシュ(ES含む)      | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |
|         | デスハリケーン(空中含む)       | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | ESデスハリケーン           | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |
| 待       | ES空中デスハリケーン         | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | スカルスティング(各種/空中ヒット時) | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | デスフリーズ              | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |
|         | ESデスフリーズ            | ×   | ×    | ×      | ×   | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×    | ×     | ×     |
| 待       | デスボルテージ(空中含む)       | ○   | ○    |        |     |      |       |      |     |      |     |      |       |       |
| 待       | イービルスクリーム           | ○   | ○    | ○      | ○   | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    | ○     | ○     |
|         | ヘルダンク               | △   | △    | △      | △   | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △    | △     | △     |

## レイレイ

忘れがちなのは、砲撃と返響器が空中の相手にヒットしたとき。また、旋風舞の空中ヒット時も追いうちが可能になっているが、攻撃を当てたタイミングや中断（Ⓚボタンで可能）の有無によって成否が大きく変動するので表からはあえて除外している。

中華弾は、ヒット効果が燃焼の技で唯一追いうち可能。しかし、ヒットするのは、その場で起き上がるデミトリくらいなので、成功率はかなり低い。

| 相手キャラ   |                | ジェッタ | ハレット | キュートビィ | リス | デミトリ | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | レイレイ | カロン | フェリシア | オルバス | サスカッチ | ヒシャモン |
|---------|----------------|------|------|--------|----|------|------|-------|------|-----|------|-----|-------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | しゃがみ強P         | △    | △    | △      | △  | △    | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △     | △    | △     | △     |
|         | しゃがみ強Ⓚ         | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | △   | △     | ○    | ○     | △     |
| 待       | 通常投げ(ⓀⓀ共通)     |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | 空中投げ           | ×    | ×    | ×      | ×  | ×    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |
|         | 放天撃            |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | 砲撃砲(各種/空中ヒット時) | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | 返響器(各種/空中ヒット時) |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
| 待       | 地雷破(鉄球)        | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | 地雷刀            |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
| 待       | 中華弾            | ×    | ×    | ×      | ×  | △    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |

## カロン

ワイルドサーキュラー、ドラゴンキャノンでのダウンは食らい判定がなく、モーメントスライスでのダウンは追いうち攻撃が使用不可になるが、それ以外で狙う機会は多い。ビーストキャノンは、地上～なら遠距離から当てるか前方・前方と連続で当てた場合、対空～なら後方下(遠距離なら前方下)へ方向転換して当てた場合、確実に追いうち攻撃をキメることができる。

| 相手キャラ   |                    | ジェッタ | ハレット | キュートビィ | リス | デミトリ | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | レイレイ | カロン | フェリシア | オルバス | サスカッチ | ヒシャモン |
|---------|--------------------|------|------|--------|----|------|------|-------|------|-----|------|-----|-------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                    |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | しゃがみ強Ⓚ             | △    | △    | △      | △  | △    | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △     | △    | △     | △     |
| 待       | Ⓚ通常投げ              | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | Ⓚ通常投げ              | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | 空中投げ               | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | 地上ビーストキャノン(方向転換なし) | △    | △    | △      | △  | △    | △    | △     | △    | △   | △    | △   | △     | △    | △     | △     |
|         | 対空ビーストキャノン(方向転換なし) | ×    | ×    | ×      | ×  | ×    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |
|         | 空中ビーストキャノン(方向転換なし) |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | クライムレイザー           | △    | ○    | △      | ○  | △    | ○    | △     | ○    | △   | ○    | △   | ○     | △    | ○     | △     |
|         | ESクライムレイザー         |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       | △     |

## フェリシア

↓↓+Ⓚによるトイタッチは攻撃の出現が早く、通常は間に合わないダンシングフラッシュからも追撃可能。さらに、追いうち攻撃が発動できないブリーズヘルプミーでのダウン時も使用できる。与えるダメージも追いうち攻撃より上なので、相手が近距離でダウンしたときは、トイタッチを使うように習慣づけよう。なお、ローリングバックラーでのダウンは「オルバスとサスカッチが相手だと追いうち攻撃を出せない現象」が起きる。

| 相手キャラ   |                   | ジェッタ | ハレット | キュートビィ | リス | デミトリ | モリガン | アナカリス | ヒクトル | サベル | レイレイ | カロン | フェリシア | オルバス | サスカッチ | ヒシャモン |
|---------|-------------------|------|------|--------|----|------|------|-------|------|-----|------|-----|-------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技 |                   |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | しゃがみ強Ⓚ            |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | Ⓚ通常投げ             | △    | △    | △      | ○  | △    | △    | △     | ○    | △   | △    | ○   | △     | ○    | △     | △     |
|         | 空中投げ              |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      |       |       |
|         | ヘルキャット            | △    | △    | ×      | △  | △    | △    | ×     | △    | ×   | ×    | ×   | △     | ×    | ×     | ×     |
|         | ローリングバックラー(+Ⓚ)    |      |      |        |    |      |      |       |      |     |      |     |       |      | △     | △     |
|         | ESローリングバックラー(+Ⓚ)  | ×    | ×    | ×      | ×  | ×    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |
|         | デルタキック            | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | デルタキック(ガードキャンセル時) | ×    | ×    | ×      | ×  | ×    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |
|         | キャットスパイク(空中ヒット時)  | ○    | ○    | ○      | ○  | ○    | ○    | ○     | ○    | ○   | ○    | ○   | ○     | ○    | ○     | ○     |
|         | ESキャットスパイク        | △    | △    | △      | △  | △    | △    | △     | △    | △   | △    | ○   | △     | ○    | △     | △     |
|         | ダンシングフラッシュ        | ×    | ×    | ×      | ×  | ×    | ×    | ×     | ×    | ×   | ×    | ×   | ×     | ×    | ×     | ×     |

※ESキャットスパイクからの追いうちはフェリシア本体の攻撃がヒットしたときのみ

## オルバス

オルバスの追うち攻撃は、ES版だと予備動作が短くなるという特徴を持つ。攻撃力もそこそこあるので狙ってソンはないだろう。ただし、通常投げ（切り返し含む）でのダウンは相手の食らい判定が消えることを覚えておくように。なお、オルバスは「追うち攻撃が出せなくなる現象」のおかげで、全キャラで一番追うち攻撃を食らいにくい。同キャラ戦も同様に、ジェムズアンガー、ウォータージェイル、ソニックウェーブ（空中ヒット時）で、この現象が発生する。

| 相手キャラ                 | ジェータ | ハレッタ | キュービィ | リリス | デミトリ | モリガン | アナカリス | サベル | ビクトル | レイレイ | ガロン | オルバス | フェリス | サスカッチ | ビシャモン |
|-----------------------|------|------|-------|-----|------|------|-------|-----|------|------|-----|------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技               |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| しゃがみ強め                |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| しゃがみ強め                |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 立ち強め                  |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 空中投げ                  |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| クリスタルランサー(ES含む)       |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 ジェムズアンガー            |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ESジェムズアンガー            |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 ソニックウェーブ(各種/空中ヒット時) |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| トリックフィッシュ             |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ESTリックフィッシュ           |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 アクアスブレッド            |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 ウォータージェイル           |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ダイレクトシザーズ             |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |

## サスカッチ

しゃがみ強めからの追うちが確実なのが強み。そのかわり、通常投げ、空中投げでのダウンは相手の食らい判定が消え、ESビッグタイフーン、ビッグタワーズ（ES版のぞく）でのダウン時は追うち攻撃が使用不可。通常、凍結+ダウン時の追うちが相手が地面に落下するまで使用できないが、相手がモリガンだと落下途中から追うち攻撃が使用可能になる。ビッグプレスからの追撃がモリガンにヒットしやすいのはそのためだ。

| 相手キャラ             | ジェータ | ハレッタ | キュービィ | リリス | デミトリ | モリガン | アナカリス | サベル | ビクトル | レイレイ | ガロン | オルバス | フェリス | サスカッチ | ビシャモン |
|-------------------|------|------|-------|-----|------|------|-------|-----|------|------|-----|------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技           |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| しゃがみ強め            |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ジャンプ強め            |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ビッグブロウ(タメなし)      |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ESビッグブロウ          |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ESビッグタワーズ         |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ビッグプレス(各種/空中ヒット時) |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ビッグタイフーン(空中ヒット時)  |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ビッグフリーザー          |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| ビッグアイスパーン         |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 ビッグスレッジ         |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 ビッグトラップ         |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |

## ビシャモン

ビシャモンの追うち攻撃は予備動作が全キャラで一番短い。↓↑+⑨で出せるとが首さしは、予備動作が追うち攻撃よりも少し長いものの、与えるダメージが大きく、その大半は回復不能であるのが魅力だ。

表にはないが、しゃがみ強めの2ヒット目を相手が食らったときは確実に追撃できる（少し待ってから技を出すこと）。なお、切り捨て御免と鬼炎斬はES版だとダウン時に演出がつくため、追うち攻撃が使用不可になる。

| 相手キャラ            | ジェータ | ハレッタ | キュービィ | リリス | デミトリ | モリガン | アナカリス | サベル | ビクトル | レイレイ | ガロン | オルバス | フェリス | サスカッチ | ビシャモン |
|------------------|------|------|-------|-----|------|------|-------|-----|------|------|-----|------|------|-------|-------|
| ダウンさせた技          |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| しゃがみ強め(1ヒット目)    |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 通常投げ           |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 空中投げ             |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 切り捨て御免(ES版のぞく)   |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 魂寄せ(追加攻撃なし)      |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 鬼炎斬              |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 鬼炎斬(ES版のぞく)      |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 絡め魂(各種/空中ヒット時)   |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 居合い斬り(各種/空中ヒット時) |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 待 切り捨て御免         |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |
| 間隙石              |      |      |       |     |      |      |       |     |      |      |     |      |      |       |       |

# 投げ技

## 投げ技が使用可能になる間合い

投げ技はコマンド完成と同時に(もしくは直後)に攻撃可能で、さらに相手のガードを無視できるのが強みだが、それをキめるには、相手に接近している必要がある。使用可能な間合いは←or→+中or強で使用する通常投げよりも、必殺技コマンドで利用できるコマンド投げのほうが広めだ。

### 通常投げの場合



◀ほとんど密着した状態。その間合いは数ドット程度

### コマンド投げの場合



◀通常投げより少しだけ間合いが広いことがわかる

## 投げに失敗する状況

相手に接近してから投げ技のコマンドを入れても、以下の状況だと相手を投げることができない。この場合、通常投げなら押したボタンの基本技が発するが、コマンド投げだと失敗ポーズをとって無防備になるのだ。

### ①相手がジャンプしている

基本的に、空中の相手に地上の投げ技をキめることはできない。なお、ジャンプ時はレバーを↑に入れた瞬間から投げ技を食らわないようになる。

### ②相手が全身無敵になっている

特定の技で食らい判定が押し合い判定がなくなったキャラは投げ技も回避

ダウン、のけぞり、ガード、吹き飛びから  
復帰したときの投げ不能時間 = 5/60秒

できる。前作にあった「投げ技だけは食らう全身無敵(デミトリのダッシュなど)」は、本作品には存在しない。

### ③相手が投げ無効状態になっている

ダウン、のけぞり、ガード、吹き飛びから行動可能になったキャラは、60分の5秒間投げ技を食らわない(逆に相手を投げることは可能)。

④こちらが移動起き上がりをした直後  
移動起き上がりは便利だが、そこか

ら行動可能になったキャラは、「60分の5秒間は投げ技を食らわない」状態にプラスして、「60分の5秒間は投げ技を使えない」状態が発生する。

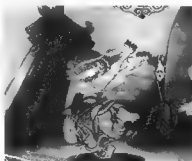
例外として、ビクトルとサスカッチのコマンド投げや、投げタイプのEX必殺技は、移動起き上がり直後も技を出すことが可能だ(ただし、前者は行動可能になって60分の5秒が経過するまでは相手をつかめない)。

## 投げ受け身

投げ技を食らった瞬間に←要素or→要素+中or強ボタンを入力すると、ダメージを半減し、さらにダウンすることなく着地できる。これは通常投げのないアナカリスを含め、全キャラで可能。ただし、ビクトルとレイレイの空中投げは、投げ受け身に成功してもダウンは回避できない。なお、投げ受け身が可能なのは通常投げと空中投げのみ。ビクトルのメガショック以外のコマンド投げに対しては無効だ。

### 投げ受け身のコマンド受付時間

相手につかまれてから7/60秒間



◀成功すれば、このお尻に受け身をつけて着地する。攻撃動作中に投げられたときでも実行可能だ

## 投げ技に関するデータ

下の表では、投げ技の攻撃範囲（投げ間合い）とコマンド完成から攻撃発生までの所要時間を紹介する。投げ間

合いは、そのキャラの中心からの距離を測定したもののだが、プロヴァーティ=セルヴォは④ボタンの入力タイミ

ング、フィナーレ=ロツソとヘルダンは相手の位置で攻撃範囲が変化するため、表記が少々変則的になっている。

## ■投げ技の性能（間合いの単位：ドット、時間の単位：1/60秒）

| 使用キャラ | 投げ技          | 投げ間合い     | 所要時間 |
|-------|--------------|-----------|------|
| ジェダ   | 通常投げ         | 38        | 0    |
|       | 空中投げ         | 37        | 0    |
|       | サングェ=バツサーレ   | 46        | 5    |
|       | イラ=スピタ       | 55        | 46   |
|       | ネロ=ファティカ     | 70        | 10   |
|       | プロヴァ=ティ=セルヴォ | 手から96     | 33   |
|       | フィナーレ=ロツソ    | ±49       | 41   |
| バレッタ  | 通常投げ         | 28        | 0    |
|       | 空中投げ         | 27        | 0    |
|       | センチメンタルタイフーン | 32        | 1    |
|       | アップルフォーユー    | 82        | 17   |
| キュービィ | 通常投げ         | 28        | 0    |
|       | 空中投げ         | 28        | 0    |
|       | O.M.         | 32        | 1    |
| リリス   | 通常投げ         | 28        | 0    |
|       | 空中投げ         | 27        | 0    |
|       | ミスティックアロー    | 32        | 37   |
| デミトリ  | 通常投げ         | 28        | 0    |
|       | 空中投げ         | 27        | 0    |
|       | ネガティブストーレン   | 32        | 5    |
|       | ミッドナイトブリス    | 36        | 11   |
|       | ミッドナイトプレジャー  | 36        | 1    |
| モリガン  | 通常投げ         | 28        | 0    |
|       | 空中投げ         | 27        | 0    |
|       | ベクタードレイン     | 32        | 4    |
| アナカリス | ミイラドロップ      | 弱 96~133  | 21   |
|       |              | 中 152~189 | 24   |
|       |              | 強 208~245 | 28   |
|       |              | ES 72~283 | 21   |
|       | 奈落の穴         | 104~152   | 49   |
| ビクトル  | 通常投げ         | 39        | 0    |
|       | 空中投げ         | 38        | 0    |

| 使用キャラ | 投げ技           | 投げ間合い  | 所要時間 |
|-------|---------------|--------|------|
| ビクトル  | メガショック、メガスパイク | 47     | 0    |
|       | ゲルデンハイム3      | 63     | 0    |
|       | グレートゲルデンハイム   | 72     | 2    |
| ザヘル   | 通常投げ          | 38     | 0    |
|       | 空中投げ          | 35     | 0    |
|       | スカルバニッシュ      | 40     | 1    |
|       | ヘルダング         | ±33    | 51   |
| レイレイ  | 通常投げ          | 34     | 0    |
|       | 空中投げ          | 32     | 0    |
|       | 放天撃           | 38     | 1    |
| ガロン   | 通常投げ          | 38     | 0    |
|       | 空中投げ          | 35     | 0    |
|       | ワイルドサーキュラー    | 40     | 1    |
| フェリシア | 通常投げ          | 36     | 0    |
|       | 空中投げ          | 35     | 0    |
|       | ヘルキャット        | 40     | 1    |
|       | キャットクリンチ      | 30     | 7    |
| オルバス  | 通常投げ          | 38     | 0    |
|       | 空中投げ          | 38     | 0    |
|       | クリスタルランサー     | 43     | 1    |
|       | ジェムズアンガー      | 43     | 6    |
| サスカッチ | 通常投げ          | 44     | 0    |
|       | 空中投げ          | 43     | 0    |
|       | ビッグランチ        | 54     | 1    |
|       | ビッグスイング       | 58     | 1    |
|       | ビッグアイスバーン     | 76~240 | 44   |
|       | ビッグスレッジ       | 68     | 1    |
| ビシャモン | 通常投げ          | 40     | 0    |
|       | 空中投げ          | 39     | 0    |
|       | 切り捨て御免        | 44     | 7    |
|       | 鬼首捻り          | 104    | 18   |

## チェック!

- 投げ技の攻撃範囲は通常投げよりもコマンド投げのほうが広い
- 投げ技の予備動作は通常投げよりもコマンド投げのほうが長い

# コマンド

## コマンド入力の受付時間

ダッシュや必殺技を使うときに必要なコマンドの入力受付時間は、それぞれの入力を○秒以内に行なっていけばOKというシステムになっている。

問題はその時間で、ダッシュは60分の12秒ごとで固定されているが、必殺技のコマンドは各入力ごとに受付時間がランダムで選ばれるのだ。このシス

テムはどの技でも変わらない。

また、バレッタ、ピクトル、オルバス、ビシャモンの必殺技には、**⇨+タメ**⇨+Ⓟといった「レバーをある方向に入れたまま……」というタメ形式のコマンドがあるが、その入力をつづける時間は、どんな技でも1秒ジャストになっている。

### ■下図・受付時間tの発生確率

| 受付時間   | 確率    |
|--------|-------|
| 14/60秒 | 16/32 |
| 15/60秒 | 4/32  |
| 16/60秒 | 4/32  |
| 17/60秒 | 3/32  |
| 18/60秒 | 3/32  |
| 19/60秒 | 2/32  |

### ダッシュ(⇨×2)のコマンド受付時間



### 必殺技のコマンド受付時間(⇨⇨+Pの場合)



## 入力方向の変化とセルフディレクション

ガードや必殺技コマンドなどのレバー入力方向は「使用キャラの向き」によって決まる。したがって、相手の反対側に移動しても、その動作が終わるまでは反対側を向くことはできず、入力方向が変化しないのだ。

たとえば、ジャンプで相手を跳び越えた場合は着地した直後まで、移動起き上がりで相手の反対側に移動したときは起き上がった瞬間まで、技の動作中に相手が跳び越えてきたときはその技の動作が終わるまでのあいだ、入力

方向は左右反対にならない。

ただし、アナカリスのジャンプとバレッタの2段ジャンプ（ジャンプした瞬間のみ）は、ジャンプ中でも相手方向に振り向くので、この場合は入力方向が左右に入れ替わる。

使用キャラが地上にいる場合、コマンド入力中に相手が反対側に移動すると、自動的に相手方向を向いてから攻撃する「セルフディレクション」が発生するが、空中では右表の動作中のキャラと技でしか、それが起こらない。

### ■セルフディレクションが発生する状態と技

| 使用キャラ(状態)     | 基本技     | 必殺技 | 空中ダッシュ |
|---------------|---------|-----|--------|
| ジェダ           | ダッシュ中   |     | ×      |
|               | ジャンプ中   | ×   | ×      |
| バレッタ(2段ジャンプ中) | ○       | —   | —      |
| キュービー(ジャンプ中)  |         | ×   | ×      |
| リリス(ハイジャンプ中)  | ○       | ×   | —      |
| アナカリス(ジャンプ中)  |         |     | —      |
| モリガン(各種ダッシュ中) | ○       | ×   | —      |
| ザベル           | ジャンプ中   | ×   | ×      |
|               | 空中ダッシュ中 | ×   | ×      |

## ボタン入力の特性

必殺技や追いうち攻撃のコマンドでは、ボタンを押したときだけでなく、ボタンを離したときも入力が認められる。ただしこれは、ボタン連打コマンド(S×P、旋風舞の追加攻撃など)や順番押しのコマンド(ミッドナイト

プレジャー、ダークネスイリュージョンなど)には適用されず、基本技、特殊技、通常投げ、空中投げ、移動起き上がり、ダークフォース、アドバンシングガードのコマンドにも無関係。

余談だが、複数のボタンを同時に押

した場合、キックよりパンチ、強より弱のほうが優先される。たとえば、Ⓢボタン3つを押した場合は弱Ⓢ、弱Ⓢと中Ⓢを同時に押した場合は中Ⓢを押したことになる。

## コマンドの優先順位

↓↘→+Ⓔと→↓↘+Ⓔというコマンドの必殺技を持つキャラで、ふたつのコマンドが重複するように→↓↘+Ⓔと入力した場合、コマンドごとの優先順位によって、かならず→↓↘+Ⓔの技が出るようになっている。

このほかでは、①↓↘→と←↓↘→では←↓↘→、②→↓↘と←↓↘

→では→↓↘、③→↓↘と→↓↘では→↓↘の技が優先順位が高い。

技の種類にも優先順位がある。具体的には、EX必殺技とES技のふたつが一番高く、以下、必殺技、ダークフォース、通常投げ、特殊技、基本技の順で低くなる。たとえば、→↓↘+ⒺのES技と←↓↘→+ⒺのEX

必殺技を持つキャラを使い、→↓↘↓↘→+Ⓔと入力したときは、コマンドの優先順位が高い前者（ES技）が出る。また、レバーを↓↘→と入れたあとに同じ強さのⒺとⒻを同時に押した場合、ダークフォースではなく、↓↘→+Ⓔ（なければ↓↘→+Ⓕ）の技が優先的に出るのだ。

## レバガチャ

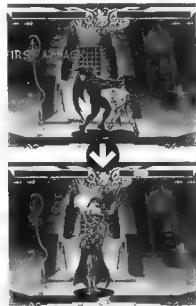
レバガチャとは、レバーをガチャガチャと動かしながらボタンを連打する入力方法の俗称だ。

デミトリのⒻ通常投げ、アナカリスのミラドロップ、ピクトルの中ⒻⒼ強Ⓔ通常投げとメガショック、ザベルのⒺ通常投げ、フェリシアのⒺ通常投げ、ビシャモンの鬼首捻りといったつかみ技（相手をつかんだまま打撃を与える投げ技）は、攻撃中にレバガチャをすると、攻撃回数と与えるダメージが増える。ただし、相手がレバガチャをしていると、逆に攻撃回数が減って

しまう。この場合、入力数の多いほうがその差だけ有利な効果を得られるので、全力をもって操作しよう。

前作では、レバーを回すよりも左右に振ったほうが、高い効果を得られるようになっていたが（レバー中立を経由すると入力数がよぶんに加算されるため）、今回はそのシステムがないので、どちらの入力方法でも得られる効果はあまり変わらない。

なお、レバガチャは、つかみ技のほか、気絶状態（・P.229）から早期復帰したいときにも有効だ。



## 厳密なコマンド

レバー1回転というコマンドは厳密には4分の3回転させればよく、→を起点にして右回転させた場合は→↓↘↘↘で入力が認められる（実際は→↓↘↘↘だけでいい）。

同様に、レバー2回転なら4分の7回転でOKだが、レバーをグルグルと回して入力する場合、レバーの回転数が偶数のときにボタンを押さないと技

が出ない。ダッシュのコマンドも→を偶数回入力したときのみ認められる。

一部のEX必殺技にある順番押しコマンドは、レバー入力とボタン入力を個別に行なわないと無効。ただ、本作品では受付時間内（左ページ参照）であれば、レバー、ボタンともによけいな操作をしてもよかった（コマンドのボタンと関係ないボタンとの同時押

しは不可）。レイレイの天雷破なら、↓+弱Ⓕ、中Ⓕ、強Ⓕ、中Ⓕ、↑+中Ⓕ、↑と入力してもいいわけだ。

また、←↓↘→というコマンドは、←↓↘→と最後の入力が省略可能になったが、前作では→↓↘↘↘に簡略化できた→↓↘↘↘というコマンドは、ちゃんと最後（↘）まで入力しないと無効になっている。

## チェック!

- 相手を跳び越えたときも、着地するまでレバーの入力方向は変化しない
- レバガチャはレバーを左右に振っても回しても効果はほとんど同じ
- コマンド投げなどの→↓↘↘↘コマンドが→↓↘↘↘に簡略化できなくなった

# スペシャルストックゲージ

## ゲージを増やす方法

画面下に表示されているスペシャルストックゲージ（以下、スペシャルゲージ）は以下の方法でタメられる。

### ① なにかしらの技を使う

技を使うごとに、設定された数値分増えていく。空振りよりもガードorヒットさせたときのほうが増加量は多いが、具体的な値は技ごとにまちまち。基本技の増加量は、右表のように統一されており、例外的にジェダの立ち強⑥などの複数ヒット技は、空振り時はB、ガード時は9+3+3、ヒット時は12+6+6という感じで増える。

スペシャルストックゲージの長さ=144ドット

攻撃を食らったときのゲージ増加量

1 ヒットにつき8ドット

### ② 相手の攻撃を食らう

攻撃を食らうと、ダメージ量とは関係なく、1ヒットごとに8ドットずつ増えていく。ただし、連続技を食らったときは、連続ヒット数が12以上になるとゲージが増加しなくなる。一方、ガード時はいっさいゲージが増えない。

### ■ 基本技のゲージ増加量

| 基本技 | 攻撃結果 |     |     |
|-----|------|-----|-----|
|     | 空振り  | ガード | ヒット |
| 弱攻撃 | 0    | 3   | 6   |
| 中攻撃 | 3    | 9   | 15  |
| 強攻撃 | 6    | 15  | 24  |

## ゲージをタメることによって使用可能となる技

スペシャルゲージが満タンになると、ゲージの横に表示されている「ストック数」がひとつ増え、ゲージの残量はゼロにもどされる。そして、再度ゲージを満タンにすれば、ストック数が2、3、4……と増えていくわけだ（オートガード・モードのみストック数の上限が3に設定されているので注意）。このストックは以下の技を使うために必要となる。

### ① ダークフォース

同じ強さの⑥と⑧ボタン（弱⑥+弱⑧など）を同時に押すと、一定時間にわたってそのキャラの性能が変化。移動形態が変わったり、仲間が登場して援護攻撃を行なうなど、キャラの特性に合った能力がそなわる。

### ② ES技(エススペシャル)

必殺技の強化版。コマンド入力時に、ボタンをふたつ以上同時に押すことで使用できる。たとえば、 $\blacktriangle + \oplus$ の技なら、 $\blacktriangle + \blacktriangle$ を入力してから弱⑥+強⑥や弱⑥+中⑥+強⑥などでES技に変化するわけだ。ボタンの組み合わせで性能が変化することはないので、自分のやりやすいように押すといいただろう。

基本的に、必殺技はどれもES技にできるが、ジェダとデミトリとピクトルとレイレイのコマンド抜け、キュービのS×P、パレッタのジ

ェラシー&フェイク、アナカリスの言霊返し(吸)、ザベルのヘルズゲート、ビシャモンの魂寄せだけはボタンを同時に押しても通常版しか出ないようにになっている。

必殺技のほか、各キャラの追いうち攻撃もES技にすることが可能。追いうち攻撃は攻撃力が低く、そのすべてが回復可能となっているが、ES技は与えるダメージが増えるうえに、パレッタ、デミトリ、フェリシア、サスカッチの技ならダメージの一部が回復不能になるのだ。

### ③ EX必殺技(エクストラ)

ストックがあるときに、はじめて使用可能となる特殊攻撃。とにかく攻撃力が高いもの、ガード方向が限定されるものなど、その性能は多種多様だ。たとえば、バルキリーターンとブリーズヘルプミーは押すボタンで弱中強を使い分けことが可能。

ダークフォースとES技は、どれも1回使うごとにストックをひとつずつ消費するが、EX必殺技のなかにはストックを2〜3つ消費しないと使えない技がある（デミトリのミッドナイトプレジャーなど）。

# ダークフォース

## ダークフォースの性能

一時的に攻撃を補助する能力が得られる技、それがダークフォースだ（詳細は各キャラの技表を参照）。これを使うと強制的に発動ポーズをとられるが、発動ポーズの終了直後まで全身無敵になるという特徴がある。

ダークフォースの発動中は、体力ゲージの下に制限時間を表わすゲージが出現。これがゼロになるか、地上で同じ強さの⑨+⑩を押せば、終了ポーズをとって通常の状態にもどる。だが、終了ポーズには無敵時間がないので、安全にいくなら、相手をダウンさせたり、間合いを離してから解除させること。発動中に相手の攻撃を食らうと、1ヒットにつき制限時間が全体の14分の1ずつ（60分の448秒の技なら60分の32秒）減ってしまうので注意。

アナカリス、レイレイ、オルバス、サスカッチ、ビシャモンのダークフォースは、攻撃を食らってもダメージ・ポーズをとらず（体力は減る）、技の動作が中断されない「ダークアーマー状態（別称、スーパーアーマー）」となる。ただし、サスカッチとビシャモンは食らった技の解除値（右下表）が7まで増え、本来のダメージ・ポーズをとってしまうのだ（その後は蓄積された解除値がゼロにもどる）。

なお、ジャンプやダッシュ後の着地ポーズ中（右表の時間）はダークフォースが使用できず、押したボタンの基本技が暴発する。しかし、着地前から

### ダークフォースの制限時間

448/60秒（リリス（強のみ）、モリガン、ガロンは336/60秒。）  
サスカッチ（強のみ）は672/60秒

サスカッチとビシャモンのダークアーマー耐久値=7

### ■ダークフォースのスキ （単位：1/60秒）

| 使用キャラ | 発動時  | 終了時 | 備考     |
|-------|------|-----|--------|
| ジェダ   | 26   | 28  | 着地後1   |
| バレッタ  | 39   | 41  | 38     |
| キュービィ | 58   | 60  | 着地後1   |
| リリス   | 58   | 60  | 28     |
| デミトリ  | 39   | 41  | 39     |
| モリガン  | 58   | 60  | 18     |
| アナカリス | 66   | 60  | 着地後9   |
| ビクトル  | 58   | 60  | 22     |
| ザベル   | 62   | 70  | 32     |
| レイレイ  | 67   | 68  | 32~149 |
| ガロン   | 31   | 34  | 31     |
| フェリシア | 44   | 46  | 44     |
| オルバス  | 32   | 34  | 着地後8   |
| サスカッチ | 弱or中 | 46  | 49     |
|       | 強    | 33  | 36     |
| ビシャモン | 41   | 43  | 41     |

↓を入れてしゃがめば、着地の60分の1秒後からダークフォースを発動させることが可能だ。同様に、ガードポーズ中もダークフォースが使えるようになるので、相手が攻撃してきたときに発動させるなら、レバーをガード方向以外に入れてボタンを押そう。

### ■着地後にダークフォースが使用 できない時間（単位：1/60秒）

| 使用キャラ |        | スキ時間 |
|-------|--------|------|
| ジェダ   |        | 5    |
| バレッタ  |        | 8    |
| キュービィ |        | 7    |
| リリス   |        | 8    |
| デミトリ  |        | 5    |
| モリガン  |        | 8    |
| アナカリス |        | 7    |
| ビクトル  |        | 8    |
| ザベル   |        | 8    |
| レイレイ  |        | 11   |
| ガロン   |        | 7    |
| フェリシア | ジャンプ   | 20   |
|       | 前方ダッシュ | 11   |
|       | 後方ダッシュ | 8    |
| オルバス  |        | 8    |
| サスカッチ |        | 8    |
| ビシャモン |        | 8    |

### ■ダークアーマー解除値

| 技の種類     | 解除値 |
|----------|-----|
| 弱攻撃、飛び道具 | 2   |
| 中攻撃      | 3   |
| 強攻撃      | 4   |
| しゃがみ強⑨   | 7   |
| 必殺技      | 7   |

## チェック!

- ダークフォースは使用コマンド（同じ強さの⑨+⑩同時押し）で中断できる
- 着地ポーズやガードポーズ中はダークフォースが使用不可（基本技にバケる）

# 飛び道具

## 飛び道具の性能

飛び道具の飛行速度と発射してから自然消滅するまでの時間は下表のようになっている（飛行速度は横方向のもののみ）。速度×時間が384（画面の横幅）未満の飛び道具は、画面の端から端まで届かないわけだ。なお、ES王家の裁きは、3タイプの飛び道具がま

とめて飛んでいくため、表ではそれぞれの速度を記しておいた。

右下の表は、飛び道具同士がブツかったときの結果。「かき消す」はあらゆる飛び道具を消して進むが、「一方的に消える」はどんなタイプにも消されてしまう。「通常」は「一方的に消

える」を消すが「かき消す」には消されるタイプの飛び道具だ。

同じタイプの飛び道具がブツかった場合、「かき消す」は弾同士がすり抜けてしまう（攻撃判定は消えない）。

「一方的に消える」は無条件で両者とも消えるが、スマイル&ミサイルとハッピー&ミサイルのみ先発側が一方的に消える。「通常」はカッコ内が「押し合い」なら後発側が他方を押して進み（右ページ参照）、「一発勝負」なら後発側が他方をかき消せる。

■飛び道具の性能（速度は1/60秒間に移動できるドット数、発生時間の単位は1/60秒）

| 技名                 | 飛行速度 | 発生時間    |
|--------------------|------|---------|
| ディオ=セーガ(各種)        | 4.0  | 80      |
| スマイル&ミサイル          | 弱    | 3.0 48  |
|                    | 中    | 4.0 48  |
|                    | 強    | 5.0 48  |
|                    | ES   | 6.0 80  |
| ハッピー&ミサイル          | 弱    | 1.75 無限 |
|                    | 中    | 4.0 無限  |
|                    | 強    | 4.8 無限  |
|                    | ES   | 6.0 無限  |
| クールハンティング          | 8.0  | 無限      |
| QJ                 | 3.0  | 240     |
| +B                 | 8.0  | 無限      |
| ソウルフラッシュ<br>(空中含む) | 弱    | 1.0 48  |
|                    | 中    | 3.0 16  |
|                    | 強    | 6.0 8   |
|                    | ES   | 1.0 80  |
| カオスフレア<br>(空中含む)   | 弱    | 3.0 80  |
|                    | 中    | 4.0 80  |
|                    | 強    | 5.0 80  |
|                    | ES   | 8.0 80  |
| ソウルフィスト            | 弱    | 4.0 52  |
|                    | 中    | 5.0 72  |
|                    | 強    | 6.0 88  |
|                    | ES   | 7.0 104 |
| 空中ソウルフィスト          | 弱    | 4.0 無限  |
|                    | 中    | 5.0 無限  |
|                    | 強    | 6.0 無限  |
|                    | ES   | 7.0 無限  |
| フィニッシングシャワー        | 14.0 | 無限      |

| 技名           | 通常     | ES      |
|--------------|--------|---------|
| 王家の裁き        | 2.5 無限 | 2.0 無限  |
| ファラオマジック(各種) | 2.5 無限 | 3.0 無限  |
| 暗器砲          | 弱      | 6.0 無限  |
|              | 中      | 6.5 無限  |
|              | 強      | 0.75 無限 |
|              | ES     | 5.0 無限  |
| 返器砲          | 弱      | 1.0 18  |
|              | 中      | 1.0 24  |
|              | 強      | 1.0 30  |
|              | ES     | 1.0 92  |
| ドラゴンキャノン     | 10.0   | 無限      |
| ソニックウェーブ     | 弱      | 3.5 18  |
|              | 中      | 4.1 24  |
|              | 強      | 4.5 30  |
|              | ES     | 4.5 84  |
| 絡め砲          | 弱      | 5.0 無限  |
|              | 中      | 6.0 無限  |
|              | 強      | 7.0 無限  |
|              | ES     | 8.0 無限  |
| 空中絡め砲        | 弱      | 3.0 無限  |
|              | 中      | 4.0 無限  |
|              | 強      | 5.0 無限  |
|              | 弱+中    | 3.0 無限  |
| 間魔石          | 5.0    | 無限      |

■飛び道具同士が接触したときの結果

| 技名          | 結果       |
|-------------|----------|
| ディオ=セーガ     | 一方的に消える  |
| スマイル&ミサイル   | 一方的に消える  |
| ハッピー&ミサイル   | 一方的に消える  |
| クールハンティング   | かき消す     |
| QJ          | かき消す     |
| ソウルフラッシュ    | 通常(押し合い) |
| 空中ソウルフラッシュ  | 通常(押し合い) |
| グルミーバベツショウ  | すり抜ける    |
| カオスフレア      | 通常(押し合い) |
| 空中カオスフレア    | 通常(押し合い) |
| ソウルフィスト     | 通常(押し合い) |
| 空中ソウルフィスト   | 通常(一発勝負) |
| フィニッシングシャワー | 一方的に消える  |
| 王家の裁き       | 一方的に消える  |
| 各種ファラオマジック  | すり抜ける    |
| 暗器砲         | 通常(一発勝負) |
| ドラゴンキャノン    | かき消す     |
| ESキャットスパイク  | 通常(一発勝負) |
| ソニックウェーブ    | 一方的に消える  |
| ボイズプレス      | すり抜ける    |
| ウォータージェイル   | すり抜ける    |
| ビッグプレス      | 一方的に消える  |
| ビッグフリーザー    | かき消す     |
| 絡め砲         | 一方的に消える  |

## 飛び道具の押し合い

左ページの右下にある表で「押し合い」と記されている飛び道具同士が接触した場合、ふたつの弾が重なったまま押し合いをはじめる。この押し合いでは、優位にある弾がもう一方の弾を押し返しつつ進んでいくのだ（このときの飛行速度は通常の半分になる）。

押し合いの優劣は、技の種類と発射

タイミングによって決定される。通常版と通常版、ES版とES版が接触したときは、一瞬でもあとに発生した弾のほうが優勢となる。しかし、一方だけがES版だと、たとえ発生タイミングが早くてもES版が優勢だ。

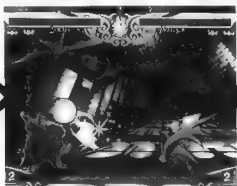
そして、押し合いの過程で発生時間が経過した弾は消え、残った弾は通常

の速度で飛行を再開する（飛び道具の攻撃判定は押し合い中でも存在しているので、うかつに近づくとダメージを受ける）。

なお、前作における押し合いタイプの飛び道具は、時間経過で攻撃力が下がるようになっていたが、今回はたとえ消滅直前でも攻撃力は一定だ。



▲押し合いタイプの飛び道具である弱・カオスフレアと弱・ソウルフィストが接触



▲すると、弾同士が押し合う。この場合は後発のソウルフィストが押し進んでいく



▲しかし、発生時間はカオスフレアが長いので、最終的にはこちらが勝ち残る

## 飛び道具の打ち消し

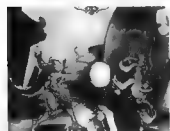
飛び道具は特定の攻撃を当てることでも消すことができる。ネロ＝ファティカ、ピクトルのボタン押しっぱなし基本技、ジャイロクラッシュ、ESメガフォーリッド、ESメガスティック、居合い斬りが、その攻撃に該当（ミリオンブリッカーは不可になった）。

また、スマイル&ミサイル、ハッピ

ー&ミサイル、暗器砲、絡め魂以外の飛び道具は、本体がダメージを受けると飛び道具（の攻撃判定）が消えてしまう。ただし、これらの飛び道具も、ES版で出したときなら、本体が攻撃を受けても攻撃判定は消えないようになっている（王家の裁きとビッグプレスはES版でも消えてしまう）。

EX必殺技では、QJ、各種ファラオマジック、サンダーブレイク、天雷破（の鉄球）、ウォータージェイル、闇魔石が本体のダメージによって消える。グルーミーパペットショウと＋Bは、攻撃判定こそ消えないものの、それ以降の追加攻撃が行なわれないため、実質的には消えると思っていい。

### 通常のカオスフレアは……



▲飛び道具を発射したときに相手が攻撃してくると



▲相手の攻撃を食らった瞬間に弾が消えてしまう

### ESカオスフレアだと……



▲左と同様に攻撃されても、ES版で出していれば……



▲飛び道具の攻撃判定が消えないため、相手にヒットする

## チェック!

- 飛び道具の押し合いになった場合、あとに発射したほうが押し返す
- ES版の飛び道具なら、撃ったキャラが攻撃を受けても消滅しない

# キャンセル

## キャンセルの種類

攻撃動作を中断してつぎの攻撃を出すことを「キャンセル」と呼ぶ。本作品では、下表にある7種類のキャンセルが可能だ。とくに、基本技・必殺技の必殺技キャンセルは有名で、本書を含めた対戦格闘ゲームの紹介では「キャンセル=必殺技キャンセル」として記されることが多い。

出ぎわ〜、強制〜、追いうち攻撃〜はどの基本技もキャンセル可能だが、連打〜は右下の表で、がある技しか実行できない(▲の技はキャンセル不可だが連続ヒットさせることは可能)。それと同様に、必殺技〜も特定の基本技以外には実行不可。なお、必殺技〜が可能な技とE X必殺技〜が可能な技

はまったく同じだ。また、必殺技〜、E X必殺技〜、チェーンコンボによるキャンセルは、攻撃が相手に当たったとき(ヒット、ガードは問わず)しか実行できないので忘れずに。

キャンセルを行なうためのコマンド受付時間も種類ごとに異なるが、その個々の時間は、ヒットストップ(→P. 228)の長さとは関係なくつねに一定。出ぎわキャンセルの受付時間が2種類あるのは、必殺技キャンセル可能な基本技なら60分の10秒、そうでなければ60分の3秒に設定されているため。

## 連打キャンセル

押したボタンが同じなら攻撃の立ちとしゃがみを切り替えられる。前作とちがい、そこから必殺技キャンセルすることも可能だ。



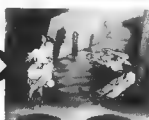
▲ジェダの立ち弱を当てたときに↓+弱を入力



▲すると、しゃがみ弱で動作がキャンセルされる



▲必殺技&E X必殺技でキャンセル不可の攻撃も



▲順番押しコマンドの技ならキャンセルできるのだ

## 強制キャンセル

ダークネスイリュージョンに代表される順番押しコマンドの技は、どんな基本技でもコマンドの完成と同時にキャンセルできる。

## ■キャンセルの種類とコマンド受付時間

| 呼称          | キャンセルの流れ        | コマンド受付時間            |
|-------------|-----------------|---------------------|
| 必殺技キャンセル    | 基本技・必殺技         | 基本技が当たってから16/60秒    |
| E X必殺技キャンセル | 基本技→E X必殺技      | 基本技が当たってから18/60秒    |
| 出ぎわキャンセル    | 基本技・必殺技orE X必殺技 | 基本技の動作開始から10(3)/60秒 |
| チェーンコンボ     | 基本技→基本技         | 基本技が当たってから14/60秒    |
| 連打キャンセル     | 弱攻撃・同じボタンの弱攻撃   | 攻撃判定が出現してから動作終了まで   |
| 強制キャンセル     | 基本技→一部のE X必殺技   | 基本技のモーション中ならいつでも    |
| 追いうち攻撃キャンセル | 基本技・追いうち攻撃      | 出ぎわキャンセルと同じ         |

## ■連打キャンセルが可能な弱攻撃

| 使用キャラ | 弱近 |   |   | 弱中 |   |   | 弱遠 |   |   |
|-------|----|---|---|----|---|---|----|---|---|
|       | 近  | 中 | 遠 | 近  | 中 | 遠 | 近  | 中 | 遠 |
| ジェダ   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |
| バレッタ  | ○  | ○ | ○ | ○  | ○ | ○ |    |   |   |
| キュービー |    |   |   |    | × | ▲ |    |   |   |
| リリス   | ○  | ○ | ○ | ▲  | ▲ |   |    |   |   |
| デミトリ  |    |   |   | ×  |   |   |    |   |   |
| モリガン  | ○  | ○ | ○ | ○  | ○ | ▲ |    |   |   |
| アナカリス | ▲  | ▲ | ▲ | ▲  | ▲ |   |    |   |   |
| ビクトル  | ○  | ○ | × | ▲  | ○ |   |    |   |   |
| ザベル   |    |   |   | ×  |   |   |    |   |   |
| レイレイ  | ○  | ○ | ○ | ○  | ○ | ○ |    |   |   |
| ガロン   | ▲  | × | × | ×  | × | × |    |   |   |
| フェリシア | ○  | ○ | ○ | ○  | ○ | ○ |    |   |   |
| オルバス  |    |   |   |    |   |   |    |   |   |
| サスカッチ | ○  | ▲ | × | ×  |   |   |    |   |   |
| ビシャモン |    | ▲ | ▲ | ▲  | × | ▲ |    |   |   |

\*ザベルとビシャモンの「近」は「近」中  
立時カ→入力時、「遠」は→入力時のも

## チェック!

- 必殺技よりもE X必殺技のほうがキャンセル受付時間が長い
- 連打キャンセルで出した技でも必殺技キャンセルが可能になった

# チェーンコンボ

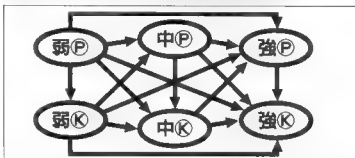
## チェーンコンボの使用条件

基本技を当てた瞬間に、より上位（右図参照）のボタンを押すと、基本技を基本技でキャンセルする「チェーンコンボ」が実行できる。ボタンの上下関係が正しければ、しゃがみ弱◎・➡+中◎や、➡+強◎・しゃがみ強◎というように、特殊技をキャンセルに組みこむことも可能だ。

技が出るときのレバー方向で攻撃の立ちとしゃがみを切り替えたり、連打キャンセル（弱攻撃）からチェーンコンボを行なうこともできる。そして、今からジャンプ基本技でのチェーンコンボも可能になったので（要領は地上版と同じ）、その組み合わせは無量大と云えるだろう。

なお、キュービィの各種強◎（地上、空中とも）、パレットの➡or➡+中◎と➡or➡+中◎、ガロンの➡+中◎、フェリシアのしゃがみ強◎、オルバスの立ち強◎をチェーン

## ■チェーンコンボで可能な攻撃の流れ



コンボでキャンセルすることはできない。アナカリスのジャンプ攻撃にいたってはキャンセルすることもさせることも不可能だ。また、チェーンコンボで出した基本技は、必殺技やE×必殺技でキャンセルすることができなくなるので忘れないように（強制キャンセルなら可能）。

## 有効なチェーンコンボの組み合わせ

### 地上チェーンコンボの場合

最初の攻撃さえヒットすれば、それ以降の攻撃が連続ヒットするので、当てやすい足払いから仕掛けるのが基本。最後はダメージ重視なら立ち強攻撃、相手をダウンさせるならしゃがみ強◎（レイレイはしゃがみ強◎、ジェダは該当する技なし）を使おう。なお、ヒット時の反動が前作よりも大きいので、ヘタに技を増やすと攻撃が最後まで届かない。弱・中→中・強や弱×3→強が実質的な限界だ。



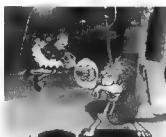
▲弱攻撃の連発（連打キャンセル）でヒットの有無を確認



▲ヒット時のみ強攻撃につなげてスキを軽減する手もある

### 空中チェーンコンボの場合

予備動作の短い技を相手の頭上当て、つぎの技でキャンセルすると、着地直前に攻撃が当たり、地上攻撃につなぎやすくなる。相手に空中ガードされた場合も同じ方法でその後の反撃にケンセイ可能だ。このほか、しゃがんだ相手にジャンプ直後の攻撃を仕掛ける・動作の短い技でキャンセル（空振りさせる）・その技の終了後に別の技を出して着地までのスキをフォロー、といった利用法もある。



▲ジャンプ攻撃・足払いの連係を仕掛けると思わせて



▲相手がしゃがみガードしたところにつぎの技で奇襲する

## チェック！

- チェーンコンボで出した基本技は必殺技キャンセルが不可能になる
- ヒット時の反動が大きくなったので、使う技が多いと途中で攻撃が空振りやすい

# ガード

## ガード方向の制限

攻撃の種類によって、どのガードで防げるかは大きく異なる。

しゃがみ状態の基本技は、立ちガードできないものが多い。とくにしゃがみキック攻撃（足払い）は、下表のように大半が立ちガード不可。前作とち

### ■立ちガード不可のしゃがみ攻撃（○……不可）

| 使用キャラ | 弱P | 中P | 強P | 弱K | 中K | 強K |
|-------|----|----|----|----|----|----|
| ジェダ   | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| バレッタ  | ×  | ○  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| キュービー | ×  | ○  | ×  | ○  | ×  | ○  |
| リリス   | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| デミトリ  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  | ×  |
| モリガン  | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| アナカリス | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| ビクトル  | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |

がい、立ち攻撃はたとえ足元を狙ったもの（デミトリの立ち弱○など）でも立ちガードが可能になった。

一方、立ちガード可能なのに、しゃがみガード不可という「しゃがみガード不能技（＝中段技）」もある。ジェダ

| 使用キャラ | 弱P | 中P | 強P | 弱K | 中K | 強K |
|-------|----|----|----|----|----|----|
| ザベル   | ×  | ×  | ×  |    |    |    |
| レイレイ  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  | ×  |
| ガロン   |    | ×  | ×  |    | ×  |    |
| フェリシア | ○  | ×  | ×  | ○  | ×  | ○  |
| オルバス  | ×  | ×  | ×  |    |    |    |
| サスカッチ | ×  | ×  | ×  | ○  | ○  | ○  |
| ビシャモン | ×  | ×  | ×  |    |    |    |

の立ち強○、バレッタのダッシュ中○ or ○+中○、アナカリスの○ or ○+中○、棺の舞、強・暗器砲、天雷破の分銅、ダイレクトシザーズがそれだ。

空中ガードは、前作以上に多くの技を防げるようになった。あいかわらず地上基本技には無効だが、キュービーの各種強○、バレッタの○ or ○+中○と○ or ○+中○、アナカリスの立ち強○、フェリシアのしゃがみ強○、オルバスの立ち強○ならガードできる。

余談だが、ジャンプで相手を跳び越えたあとの着地時と、めくりでないジャンプ攻撃（・P. 231）をガードしたあとは、レバーを相手方向に入れないとガードできないので要注意。

## ガードしたときの硬直時間

ガード時の硬直時間は、ガードした位置と防いだ技の種類で決まる。地上ガードなら、強の基本技や必殺技のガ

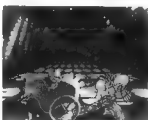
### ■ガード時の硬直時間（単位：1/60秒）

|     |    | ガードした位置 |    |
|-----|----|---------|----|
|     |    | 地上      | 空中 |
| 基本技 | 弱  | 10      | —  |
|     | 中  | 15      | —  |
|     | 強  | 19      | 2  |
|     | 空中 | 10      | 2  |
| 必殺技 |    | 19      | 2  |

ード時が一番長くなっている。一方、空中ガードはどんな技をガードしても硬直時間は変わらず、さらに地上ガード時よりも硬直が短い。空中ガード後の反撃が成功しやすいのはそのためだ。

なお、この硬直時間中につぎの攻撃

を受けると、「強制ガード」によってレバー操作をしなくてもガード状態が持続する。ただし、立ちガード不可の攻撃に立ちガードの操作、しゃがみガード不可の攻撃にしゃがみガードの操作を行なうとガードが解けてしまう。



▲しゃがみ弱○をガードしたらレバーから手を離す



▲相手ガしゃがみ中○でキャンセルしてきても



▲ガード硬直中ならレバー操作なしでガード可能

## チェック!

- 相手を跳び越えたあとの着地時はレバーを相手方向に入っていないとガードできない
- 立ちガード不能技での強制ガード中はレバーを←に入れないかぎりガード状態がつづく

# オートガード

## オートガードの利点

初心者でもゲームを楽しめるように設けられたオートガード・モード。これを選ぶと、技の動作中やのけぞり状態以外なら、レバー操作なしでも相手の攻撃を防ぐ「オートガード」が標準装備される。しかも、その使用回数は無限大(前作は最大10回)。一方、前作で可能だったオートチェーンコンボはなくなり、通常のチェーンコンボが使用可能となっている。



▲しゃがんでいるときに、しゃがみガード不可の攻撃を仕掛けられても...



▲オートガード・モードなら、しゃがんだまま強引に攻撃を防いでくれるのだ

## オートガードの欠点

なにかと便利なオートガード・モードだが、そのかわりとして右のようなペナルティを負うことになる。

重要なのが①～③。通常のケズリ・ダメージはすべて回復可能だが、このモードでは確定ダメージも含まれているため、すぐに体力がなくなってしまうのだ。この現象はオートガード時だけでなく、ガード操作をして攻撃を防いだときも発生する。

④のゲージ増加量は小数点以下切り捨てで計算されるので、実質的には50%前後まで下がると考えていい。

⑤はオートガードだとガードキャンセルしやすいことから導入されたペナルティ。ただし、もともと無敵時間のある技(リリス、デミトリ、モリガン)は、本来の無敵時間が優先されるので反撃を受けにくい。

### オートガード・モードのデメリット

- ①基本技をガードしたときでも体力がケズられる
- ②必殺技をガードしたときはさらに多くの体力がケズられる
- ③ケズリ・ダメージの一部が回復不能(確定ダメージ)に
- ④スペシャルストックゲージの増加量が75%に低下
- ⑤スペシャルストックゲージの最大ストック数が3に
- ⑥ガードキャンセル技の無敵時間が5/60秒に減少



▲オートガードでは、モリガンのタックフリース+フィニッシュングシャワーをガードするだけで体力が半分以上減る

## チェック!

- オートガード・モードでは基本技をガードしても体力がケズられてしまう
- オートガード・モードでは、リリス、デミトリ、モリガン以外のガードキャンセル技は無敵時間が短くなる

# ガードキャンセル

## コマンド受付時間

相手の攻撃をガードしてから60分の14秒以内に $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft + \odot$ （キャラによっては $\odot$ ）を入力すると、ガード時の硬直を解いて（ガードキャンセルして）技を出すことが可能だ。キャラによってはガードキャンセル時のみ使用可能という技もある。

なお、前作ではヒットストップ（P.228）が短い技だと受付時間も短くなったが、今回はどの技に対しても受付時間が変わらなくなった。

### ガードキャンセルのコマンド受付時間

攻撃をガードしてから14/60秒



▲ 攻撃を防いだ直後にコマンドを完成させると……



▲ 全身が白く光り、ガードの硬直を解除して技が出る



▲ うまくいけば、無防備の相手に反撃できるのだ

## コマンド入力のコツ

ガードキャンセルのコマンド受付時間は短いので、成功させる（成功率を上げる）には、それなりの工夫が必要となる。以下では、ガードキャンセル

を行なうときに有効なレバーの入力手順を紹介していこう。

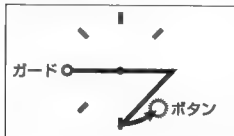
なお、本作品のガードキャンセル技は、レバー操作が $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ に統一されて

いるので、ひとつのキャラでガードキャンセルの操作をマスターすれば、他キャラに流用することが可能だ（反撃の成功率はキャラによって異なるが）。

### ① 入力前にガード

攻撃をガードしてからコマンド入力をはじめというもの。受付時間が60分の2秒長くなったので、前作よりはラクに実行できる。とは言え $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ をすばやく入力する自信がない人は②や③の方法を使ったほうが安全だろう。

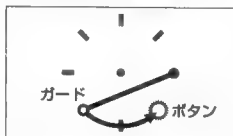
なお、ガードポーズは、ジャンプや前進の操作をした瞬間に解けてしまうので（ $\downarrow$ 、 $\blacktriangleleft$ 、中立を入力したときなら60分の8秒後までポーズが持続）、相手の攻撃が当たる前から $\Rightarrow$ を入力しないように注意すること。



### ② 入力途中にガード

①や③の方法にくらべると、レバー入力が遅くても実行できるのが強み。しかし、相手の攻撃が当たる直前に $\Rightarrow$ を入力しなければならず、そのタイミングを読みちがえたと、確実に攻撃を食らってしまうという欠点もある。手軽な方法とは言いきれないだろう。

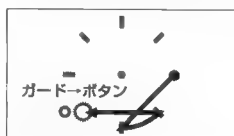
狙い目の技は、攻撃タイミングがわかりやすい飛び道具。また、入カスピードが早ければ、 $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ と操作しても受付時間が切れないので、ジャンプ攻撃に狙うことも可能となる。



### ③ 入力後にガード

①よりは入カスピードが遅くてもいいので慣れれば一番ラク。足払いを断続的に出すラッシュやジャンプ攻撃・地上攻撃の連係には、①や②よりも成功しやすい。②との併用で $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft \blacktriangleleft$ と入力すればより確実だろう。

なお、①の方法は $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ よりも $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ のほうがすばやく入力できることから立ちガード時に適しているが、③の方法は $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ よりも $\Rightarrow \downarrow \blacktriangleleft$ のほうが入力しやすいので、しゃがみガード時ならこちらのほうが有効と言える。



## ガードキャンセル技の性能

ガードキャンセル技の性能差を、動作開始から攻撃判定が出現するまでの時間（＝予備動作）と攻撃範囲から検討してみよう。なお、すべてのガードキャンセル技は開始直後に全身無敵となるので、その時間も記しておいた。

もっとも重要なのは、予備動作の時間だろう。これが長いと、相手の手足が引っこんでしまい、攻撃が空振りやすくなるからだ。場合によっては、相手の技が終わっていて、せっかくの攻撃が防がれることもある。

攻撃範囲はリーチだけでなく、上下の範囲も記しておいた。しゃがんだ相手に当たるか、足払いの先端部分に当てられるかはこれで判別できる。食らい判定の大きさはP.232に記しているが、相手の動きに合わせて食らい判定は変化するので、かならずしも表のような結果にはならない。

なお、ガードキャンセル専用技とレイレイの旋風舞をのぞいたすべての必殺技は、ガードキャンセルで出した場合、攻撃値が半分になってしまう。

### 予備動作

反撃の成功率を大きく左右する。弱攻撃に対しては60分の10秒より短くないと不確実。



▲シャドウブレイドは、前方へのリーチこそ短めだが



▲予備動作が短いので、相手が伸ばした手足に反撃できるのだ



▲攻撃開始まで無敵時間がつづく技で、複数ヒット技に反撃



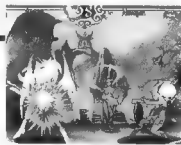
▲攻撃さえ届けば、相手の攻撃を食うことなく反撃できる

### 無敵時間

予備動作よりも無敵時間が長い技は、相手の攻撃をすり抜けながら反撃することが可能。

### 攻撃範囲

攻撃が届かなければ根本的に無意味なので、状況によっては予備動作や無敵時間より重要。



▲スタート時の間合いから発射された飛び道具に対しても……



▲ジェダのガードキャンセル技ならギリギリ攻撃が届くのだ

### ■ガードキャンセル技の無敵時間（時間の単位：1/60秒、範囲の単位：ドット）

| 使用キャラ |      | 予備動作 | 無敵時間 | 判定出現時の攻撃範囲 |        |
|-------|------|------|------|------------|--------|
|       |      |      |      | 前方         | 上下     |
| ジェダ   | 各種   | 12   | 13   | 171        | 48～92  |
| パレット  |      | 39   | 29   | —          | —      |
| キュービィ | 各種   | 9    | 13   | 67         | 25～81  |
| リリス   | 通常   | 8    | 7    | 55         | 45～89  |
|       | ES   | 4    | 10   | 55         | 45～89  |
| デミトリ  | 弱or中 | 4    | 6    | 44         | 0～76   |
|       | 強    | 3    | 6    | 44         | 0～76   |
|       | ES   | 4    | 8    | 44         | 0～76   |
| モリガン  | 通常   | 4    | 7    | 31         | 10～44  |
|       | ES   | 4    | 10   | 31         | 10～44  |
| アナカリス |      | 6    | 13   | 76         | 16～110 |
| レイレイ  | 弱    | 29   | 25   | 113        | 46～95  |
|       | 中    | 31   | 25   | 78         | 71～123 |
|       | 強    | 33   | 25   | 68         | 88～140 |
|       | ES   | 31   | 15   | 91         | 61～117 |

| 使用キャラ |    | 予備動作 | 無敵時間 | 判定出現時の攻撃範囲 |        |
|-------|----|------|------|------------|--------|
|       |    |      |      | 前方         | 上下     |
| ビクトル  | 通常 | 9    | 11   | 58         | 34～64  |
|       | ES | 12   | 11   | 58         | 28～90  |
| ザベル   | 各種 | 8    | 13   | 60         | 29～85  |
| DFザベル | 各種 | 4    | 13   | 61         | 57～89  |
| ガロン   | 各種 | 13   | 15   | 72         | 58～78  |
| フェリシア | 各種 | 6    | 13   | 67         | 52～76  |
| オルバス  | 弱  | 24   | 23   | 1          | 57～93  |
|       | 中  | 24   | 23   | 5          | 57～93  |
|       | 強  | 25   | 23   | 21         | 63～99  |
|       | ES | 24   | 23   | 9          | 58～84  |
| サスカッチ | 弱  | 7    | 9    | 86         | 41～117 |
|       | 中  | 10   | 9    | 117        | 43～99  |
|       | 強  | 9    | 9    | 143        | 36～86  |
|       | ES | 8    | 9    | 122        | 57～137 |
| ピシャモン | 通常 | 5    | 10   | 65         | 18～66  |
|       | ES | 3    | 10   | 65         | 18～66  |

## ガードキャンセルの狙いどころ(対2P戦)

対2P戦でガードキャンセルを成功させるには、コマンド入力を練習するだけでなく、どのような状況で行なう

べきかを知る必要がある。そこで、ガードキャンセルを狙うのに最適な状況をピックアップしてみた。難易度も追

記しているの、Aに慣れたらB……というように、少しずつステップアップしていこう。

### 難度:A 連続ヒットする技に

立ちガードもしゃがみガードも可能な攻撃で強制ガードが成立しているときは、レバーをどのように操作してもガードが解けない。そのため、安全にガードキャンセルのコマンドを入力できるのだ。慣れないうちは、レバーをグルグルと回しながらボタンを連打すると出しやすい。

### 難度:A チェーンコンボに

チェーンコンボの大半は強制ガードが成立するので、ガードキャンセルがしやすい(例外はアナカリスのしゃがみ弱◎→しゃがみ中◎など)。しかし、相手の足払いに対してレバーを◀に入れると強制ガードが解けてしまうので、➡↓◀コマンドをムダなく入力する必要があるのだ。

### 難度:B 重ねられた攻撃に

ダウン状態から起き上がるときや、ダウンしない吹き飛び状態から復帰(着地)する直前から➡↓◀(➡↓◀)を入力。そこへ相手が攻撃してきたら、ガード後にボタンを押すだけでガードキャンセルが発動するのだ。コマンド入力中に攻撃を食らわないことが利点。

### 難度:C 跳び込み→足払いに

ジャンプ攻撃・地上攻撃は基本中の基本と言える連係。そこで、ジャンプ攻撃をガードしたら、すぐにレバーを➡↓◀と入れる。その後、たいていの相手は地上攻撃を出してくるので、すぐにレバーをガード方向へ入れて防ぎ、ボタンを押してガードキャンセルを行なうのだ。

### 難度:B 相手の反撃に

上の応用。こちらの技に対する相手の反撃がガードできそうなときに➡↓◀+ガードの操作をして、ガードキャンセルで対抗するというもの。技の動作中はコマンドを入れても入れなくてもガードは不可欠から、相手の反撃が遅れることを祈ってガードキャンセルを狙うのも手だ。

### 難度:C 空中攻撃→空中攻撃に

空中チェーンコンボを含めた、ジャンプ攻撃を複数回仕掛ける戦法に対して狙う。入力ミスをするとう2回目のジャンプ攻撃を食らってしまうことや、予備動作が長い技だと攻撃前に相手が着地してしまう(ガード可能になる)ことがネック。その後の地上攻撃に狙ったほうが無難かも。



▲攻撃をガードされたときにすかさずコマンド入力する



▲相手の反撃が遅れてガードが間に合えば形勢逆転となる



▲ジャンプ攻撃のガード直後に➡↓◀と入力して



▲つぎのジャンプ攻撃に対してガードキャンセルを行なう

## ガードキャンセルとヒットストップの関係

前作では、ガードキャンセルしたあともヒットストップの持続により、相手だけがしばらく硬直したが、今回はその要素がなくなった。ガードキャンセル技がガード区回避されやすくなったのはそのためだ。予備動作の長い技で反撃するときは注意すること。



▲チェーンコンボにガードキャンセルすると



▲相手の手がうつこむためこちらの取撃が当たらない



▲相手の技によっては一方的に反撃されることもある

## ガードキャンセルの狙いどころ(対CPU戦)

対CPU戦は、ガードキャンセルの練習にうってつけのモードと言える。なぜなら、相手となるCPUキャラにはそれぞれ一定の行動パターン(アルゴリズム)があり、相手が攻撃してくるタイミングが、対P戦よりも予測しやすくなっているからだ。

そこで、ガードキャンセルを狙うのもっとも手軽な、強制ガードが成立する技となにかしらに前置きがあって

から仕掛けてくる技を、相手キャラごとに紹介していく。ただし、投げ技を多用するバレッタ、ピクトル、サスカッチ、ビシャモンは、あまり相手にしないほうがいいだろう。

なお、表内の連係へのガードキャンセルは、一番最後(右側)の技に対して狙うこと。たとえば、VSデミトリならバットスピンがガードキャンセルの対象となる。



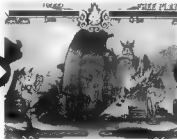
▲ガードキャンセル狙いときは画面端でしゃがみガードを固めておくのが基本

## VSキュービィ

キュービィにかざらず、CPUキャラは特定の必殺技を弱・中・強の順に出すクセがある。とりあえず中までは見のがして、強をガードキャンセルしよう。



▲CPUが弱・△を出したら画面端まで下がって様子を見る



▲つづけて中を出したら、立ちガードをたま待つのだ



▲最後の強をガードキャンセル。しゃがみガード不可なので注意

## ■ガードキャンセルを狙うのに有効なCPUキャラの技(連係)

| 相手キャラ | ガードキャンセルの狙いどころ                           |
|-------|------------------------------------------|
| ジェダ   | ティオ=セーガ                                  |
| バレッタ  | しゃがみ弱×2か上段→下段スマイル&ミサイルからのハッピー&ミサイル       |
| キュービィ | 立ち弱×2・C・R、ジャンプ直後の強×S×P、△A(弱・中・強と出すことが多い) |
| リリス   | 立ち弱×2→ルミナスイリュージョン、前方ダッシュ中→前方ダッシュ強        |
| デミトリ  | カオスフレア×2・空中カオスフレア・バットスピン(弱攻撃の空振りで誘える)    |
| モリガン  | 立ち弱×2→ダークネスイリュージョン、バルキリーターン              |
| アナカリス | 立ち弱×2→槍の舞、しゃがみ弱からのチェーンコンボ                |
| ピクトル  | しゃがみ弱→ESメガフォーリッド、しゃがみ弱→しゃがみ中             |
| ザベル   | 立ち弱×2→デスハリケーン、しゃがみ弱×2・スカルスティング           |
| レイレイ  | 暗黒砲(弱→弱→中)の2回目の弱に狙う、後方ジャンプ→前方・空中ダッシュ強    |
| ガロン   | クライムレイザー(弱・中・強)、ドラゴンキャン                  |
| フェリシア | 前方ダッシュ強→デルタキック、垂直ジャンプ強→立ち強               |
| オルバス  | しゃがみ中→前方ダッシュ攻撃(おもに強を出す)                  |
| サスカッチ | ビッグタイフーン(弱→中→強/あまり多用しない)                 |
| ビシャモン | しゃがみ弱からのチェーンコンボ(あまり多用しない)                |

## チェック!

- ガードキャンセルのコマンド受付時間が長くなり、さらにヒットストップ時間の影響を受けなくなった
- ガードキャンセルの無敵時間は攻撃判定の出現直後(技によっては直前)に切れる
- ガードキャンセル成功時にヒットストップが解除されるようになり、反撃に失敗するケースが増えた

# アドバンシングガード

## コマンドの受付時間

ガード中にボタンを連打すると、相手を押し出し、それ以降の攻撃を回避する(届かなくする)アドバンシングガードが使える。このコマンドにはランダム要素があり、ボタンを押した回数によって右表の確率から成否が決定される。そして、ガード開始から60分の12秒以内に(複数ヒット技だと攻撃を防ぐたびに受付時間をカウントしなおす)「成功」を出せば、アドバンシン

### アドバンシングガードのコマンド受付時間

ガード開始から12/60秒(強制ガード時はガードを行なうことにカウントしなおす)

グガードが実行されるわけだ。

なお、ボタン連打の間隔は60分の12秒以内でないと(1秒に5回以上押さないと)無効。また、複数のボタンを同時に押しても、それは「1回押した」としかカウントされない。

### ■ ボタン入力数ごとの成功率

| ボタン入力数 | 成功率  |
|--------|------|
| 3      | 25%  |
| 4      | 50%  |
| 5      | 75%  |
| 6以上    | 100% |

## アドバンシングガードのメリット

アドバンシングガードで相手を押し返す距離は、コマンド成立時に押したボタンの強弱で決まる。詳細は下表のとおりで、強なら半画面ほど相手を離すことが可能。この相手を押し返す効果は、飛び道具をガードしたときでも発揮されるが、相手が画面端にいるときはどの技にアドバンシングガードしても間合いが離れない。

アドバンシングガードには、こちらの硬直時間が60分の12秒になるという特徴もある。ガードキャンセルとちがって、相手のヒットストップは解除さ

### ■ 相手を押し返す距離

| 強弱 | 距離               |
|----|------------------|
| 弱  | 本来のヒットバック+91ドット  |
| 中  | 本来のヒットバック+115ドット |
| 強  | 本来のヒットバック+157ドット |

れないので(・P.224)、通常のガードよりも硬直時間が実質的に短くなるのだ。そのため、アドバンシングガード直後に技を出せば、一方的に反撃することもできる。ガードキャンセル技の性能が低いキャラは活用しよう。

なお、右手の親指を弱○、人差し指

を弱○、中指を中○、薬指を強○、小指を強○にそえて、左から流れるようにボタンを押すと、単発の攻撃にもアドバンシングガードがしやすい。ジャンプ攻撃に対して狙うのが有効だ。間合いを離したくない(弱にする)とき

は右から順に押していけばいい。



▲チェーンコンボにアドバンシングガードを使う



▲すると、間合いが離れ、つぎの攻撃を回避できる



▲そして反撃。ヘタなガードキャンセルより強力だ

## チェック!

- アドバンシングガードのボタンを押す回数は3~6からランダムで選ばれる
- アドバンシングガード後の硬直時間は通常のガードよりも短い(実質的に)

# フィールド

## フィールドの大きさ

対戦を行なうフィールドの横幅は画面サイズの2倍で、CPUジェダなどが登場する神体ステージ（背後に巨大な胎児がいるステージ）だけは画面の2.5倍となっている。縦幅は画面より少し広い程度だ。なお、スタート時の間合いは、どのステージでも176ドット。

画面とフィールドの大きさ(単位：ドット)

ゲーム画面=縦224×横384

フィールド =縦240×横768

(神体ステージは縦240×横960)

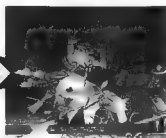
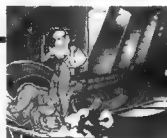
## 画面端の概念

使用キャラが画面端にいと、飛び道具を受けたときの反動がなくなったり、相手が反対側に移動できなくなるといった現象が起こる。

しかし、後者は絶対ではなく、以下の方法で反対側に回りこまれることもあるのだ。しかも、これらの方法は2P側のみ可能なものがほとんどで、1P側でも可能なのは、下表のレイレイとフェリシアにある方法と、相手が空中にいるとき（吹き飛び時も可）にその下をくぐることでぐらいた。

### ダウン時が狙い目

▶ 起き上がる相手を押すように進んでも反対側に行けるが、これも2P側のみ可能な方法



それ以外でも……

◀ 下表にある方法ではレイレイの旋風舞が実用的だ。1P側でも可能であることが強み

### ■ 画面端にいる相手の反対側に回りこむ方法

| 使用キャラ | 行動                   | 相手の状態 |   | ※「2Pのみ」は2P側のプレイヤーが操作するキャラで可能という意味 |
|-------|----------------------|-------|---|-----------------------------------|
|       |                      | 立     | 屈 |                                   |
| キュービィ | 相手の頭上に向かって空中C・Rで移動   | ●     | ● | 2Pのみ。ある程度の高度がないと不可                |
|       | 相手の頭上にジャンプして+Bを使用    | ○     | ○ | 2Pのみ                              |
| アナカリス | 相手の頭上から↓or△+Kを使用     | ●     | ● | 2Pのみ。高度は高すぎても低すぎても不可              |
| ビクトル  | 密着時に中orESギガバーンを仕掛ける  | ×     | ○ | 2Pのみ。ビクトルとビシャモンには不可               |
|       | 前方ジャンプ攻撃を出す          | ×     | ● | 2Pのみ。攻撃は空振りでも可                    |
| レイレイ  | 密着時から前方ダッシュして攻撃で中断   | ○     | ○ | 2Pのみ。ダッシュの中断は姿が消えた瞬間に             |
|       | 間合いを離してから旋風舞をガードさせる  | ×     | ● | 密着時は不可                            |
| ガロン   | 密着時にクイックムーブを使用       | ○     | ○ | 2Pのみ                              |
|       | 密着時に中・クライムレイザーを仕掛ける  | ×     | ● | 2Pのみ。ビクトルとビシャモンには不可               |
|       | 空中ビーストキャノンで相手の頭上に降下  | ○     | ○ | 2Pのみ。ビクトルとビシャモンには不可               |
| フェリシア | 中or強・キャットスパイクをガードさせる | ×     | ● | 2Pのみ。ビクトルとビシャモンには不可               |
|       | ヘッドライド直後に技を出して降下     | ○     | — | 中or強以外は不可の場合が多い（とくに弱or△）          |
| オルバス  | ダークフォース発動中に反対側へ移動    | ●     | ● | 2Pのみ                              |

# ヒット効果

## ヒットストップ

ヒットストップとは、攻撃が当たった瞬間に互いの動作が一瞬止まる演出効果のことで、これによって攻撃の手ごたえが表現されている。

ヒットストップの発生時間は基本的に60分の12秒だが、右表の技は例外的に発生時間が短い。前作では、ヒットストップ中にチェーンコンボやガードキャンセルのコマンドを受けつけていたが、本作品ではヒットストップが短い技に対しても、これらの受付時間は変わらなかった。

ジェダの立ち中⑧、パレットのしゃがみ中⑨、キュービィのしゃがみ強⑩、モリガンのジャンプ中⑪、オルバスのしゃがみ弱⑫といった技は、ヒットストップ中でも動作が少しずつ進むという性質があるため、行動可能になるまでの時間が通常よりも短くなる。

また、飛び道具をガードしたときのヒットストップはガード側にのみ影響するため、そのあいだでも飛び道具やそれを発射したキャラは行動可能だ。

ヒットストップの発生時間 = 12/60秒

### ■ヒットストップ時間の短い技（単位：1/60秒）

| 使用キャラ | 該当する技(カッコ内はヒットストップ時間)        |
|-------|------------------------------|
| ジェダ   | 各種強⑦(1)、ジャンプ強⑧(0)、ティオ=セーガ(2) |
| パレット  | 各種強⑨(0)、クールハンティング(0)         |
| キュービィ | 各種強⑩(0)                      |
| リリス   | ESシャイニングブレイド(8)、スプレnderラブ(8) |
| デミトリ  | ESデモンクレイドル(1)、デモンビリオン(0)     |
| モリガン  | ESシャドウブレイド(10)、バルキリーターン(8)   |
| アナカリス | コブラブローの1ヒット目(5)              |
| ビクトル  | ESギガスティク(10)、ESギガバーン(10)     |
| ザベル   | →+強⑬(5+5+10)、スカルスティング(4)     |
| レイレイ  | ジャンプ強⑭(4)、旋風舞(4)、地雷刀(2)      |
| ガロン   | ミリオンフリッカー(0)、ドラゴンキャノン(6)     |
| フェリシア | デルタキックの2ヒット目以降(10)           |
| オルバス  | アクアスプレッド(0)、シーレイジ(2)         |
| サスカッチ | ESビッグブロウの2ヒット目以降(10)         |
| ビシャモン | 絡め魂(6)                       |

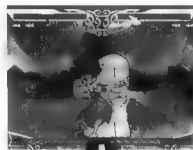
## ヒットバック(反動)

攻撃を当てると、反動で相手が後方に移動する。この現象を「ヒットバック」と呼ぶが、移動距離の大きさは当てた技の種類によって、下表のように異なる（ヒットがガードによるちがいはない）。相手が画面端にいた場合は攻撃したキャラのほうが後方に移動する（移動距離は同じ）、飛び道具を当てたときは反動が発生せず、間合いが離れないようになっているのだ。

### ■ヒットバックの大きさ（単位：ドット）

| ガードした技の種類 |    | ヒットバック |
|-----------|----|--------|
| 基本技       | 弱  | 30     |
|           | 中  | 51     |
|           | 強  | 80     |
|           | 空中 | 30     |
| 必殺技       |    | 80     |

なお、表にあるデータは攻撃を受けたキャラが地上にいるときのもの。空中にいるとき（空中ガード後）の反動はどの技でも同じで、ジャンプの頂点あたりで空中ガードしたときは120ドットほど移動する。ただし、空中ガード直後に空中ダッシュや2段ジャンプをしたときは、このかぎりではない。



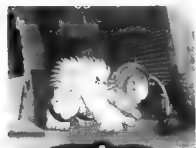
▲密着した状態で強攻撃を地上の相手に当てると

▲ヒットバックによって間合いがこれだけ離れるのだ

## ヒット効果の変化

攻撃がヒットしたときに相手をとるリアクション（ヒット効果）の種類は技ごとに設定されている。しかし、地上の相手にヒットさせた場合と、空中の相手にヒットさせた場合で、ヒット効果の異なることがあるのだ。

ヒット効果のなかでも多く見られるのけぞり、転倒（うつぶせダウン）、ダウン（吹き飛びダウン）を例に、ヒット効果の変化を紹介する。



▲飛び込みからの連続技を空中の相手に狙っても、

▲ヒット効果が吹き飛びに変わるので追撃できない

### ■ヒットした状況によるヒット効果の変化

|     | 地上ヒット                                      | 空中ヒット                                     |
|-----|--------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 基本技 | <b>のけぞり</b><br>体勢をくずして後退。基本技の大半はこれに該当。     | <b>吹き飛び</b><br>後方に吹き飛ばさず、途中で体勢を立てなおして着地。  |
|     | <b>転倒</b><br>しゃがみ強めは相手をうつぶせにダウンさせる。        | <b>転倒</b><br>空中ヒット時も相手のリアクションは変わらない。      |
| 必殺技 | <b>のけぞり</b><br>必殺技によるのけぞりは強攻撃ヒット時と同じ効果。    | <b>吹き飛びダウン</b><br>基本技とちがいで、空中ヒット時は相手もダウン。 |
|     | <b>吹き飛びダウン</b><br>後方に吹き飛ばしてからダウン。必殺技に多い効果。 | <b>吹き飛びダウン</b><br>空中ヒット時も、転倒と同様に効果が変化しない。 |

## 気絶

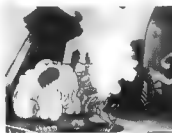
一部の必殺技は、ヒットした相手の動作をしばらく行動不能（気絶状態）にできる。そのまま追加ダメージを与えることも可能だ。気絶効果を持つ技と気絶時間は下表にある。

### ■気絶効果のある技（最大気絶時間の単位：1/60秒）

| 該当する技       | 最大気絶時間 |     | 空中ヒット時におけるヒット効果の変化 |
|-------------|--------|-----|--------------------|
|             | 通常     | 強   |                    |
| △A          | —      | 31  | × なし               |
| QJ          | —      | 132 | ○ 吹き飛びダウンに変化       |
| カオスフレア      | 45     | 65  | 吹き飛びダウンに変化         |
| 爆撃砲（ハンマーなど） | 81     | —   | ○ なし               |
| ソニックウェーブ    | 62     | 62  | × 空中で60/60秒気絶してダウン |
| ポイズンプレス     | 62     | 62  | × 着地後31/60秒気絶      |
| ビッグブランチ     | 71     | 111 | ○ —                |
| ビッグプレス      | —      | 71  | ○ 吹き飛びダウンに変化       |
| 結め魂         | 弱      | 63  | ○ 吹き飛びダウンに変化       |
|             | 中      | 93  |                    |
|             | 強      | 123 |                    |

るとおり。気絶というヒット効果も、空中ヒット時には変わる場合があるので、それも追記しておいた。

なお、左表で「短縮」に○がある技は、相手がレバガチャ（・P.213）をすると、1回の入力につき気絶時間が60分の1秒（ときおり〜4秒、〜8秒、〜12秒に変化）短くなる。アドバンスガードのコマンドとちがいで、ボタンの同時押しはその回数分入力したと認められるが、コマンド受付開始は気絶したキャラのヒットバックが終わってからなので（カオスフレアは60分の20秒後、ビッグブランチは60分の31秒後）、それより前に復帰することは不可能だ。



▲ビッグプレスのES版を地上の相手に当てたときは……

▲すぐに攻撃すると、無防備となった相手に追撃できるのだ

# 当たり判定

## 当たり判定とは？

各動作には、以下の「当たり判定」が設定されている。その範囲は目には見えず、また、見た目どおりとはかぎらないので、攻撃同士がブツかったときに一方の技だけがヒットしたり、攻撃が当たったように見えても相手は無傷ですむといった現象が起こるのだ。

### ●攻撃判定

⑥攻撃なら腕の部分、④攻撃なら脚の部分……というように、攻撃ポーズにのみ設定されている判定。これが相手の食らい判定に接触すれば「攻撃が当たった」とみなされる。

### ●食らい判定

相手の攻撃が届いた（当たった）かを判別するもの。一部の技（デモンクレイドルなど）は動作開始時に食らい判定が消える（全身無敵になる）時間帯がある。こういったタイプの技は総じて「無敵技」と呼ばれている。

### ●飛び道具打ち消し判定

飛び道具を打ち消せる技（居合い斬りなど）にのみ存在。攻撃判定より少し大きめに設定されている。

### ●押し合い判定

下の欄を参照のこと。



▲互いの攻撃がヒットしているように見えるが……



▲左側の技は食らい判定が小さいので無効に終わる

## 押し合い判定

ひとすらすら進んでも、相手の身体をすり抜けないのは、押し合い判定があるためだ。その横幅は下表のような個人差があり、密着したときの間合いは広いほうのデータだけが適用される。

### ■押し合い判定の横幅（単位：ドット）

| 使用キャラ | 横幅 |
|-------|----|
| ジェダ   | 26 |
| バレッタ  | 18 |
| キュービー | 16 |
| リリス   | 18 |
| デミトリ  | 16 |
| モリガン  | 18 |
| アナカリス | 27 |
| ピクトル  | 27 |
| ザベル   | 24 |
| レイレイ  | 22 |
| ガロン   | 24 |
| フェリシア | 24 |
| オルバス  | 27 |
| サスカッチ | 32 |
| ビシャモン | 28 |

一方がサスカッチなら、相手が誰でも間合いは32ドットになるわけだ。

押し合い判定の個人差は、投げ技や遠距離用攻撃の使用範囲にも大きく影響する。たとえば、サスカッチがジェダに通常投げを仕掛ける場合、投げ間合い（→P.211）の44ドットから、密着時の間合いである32ドットを引いた12ドットが実質的な投げ間合い（密着状態から12ドット以上離れると通常投げが使えない）となる。

なお、押し合い判定の範囲は、食らい判定のそれとちがいで、技の動作によって変わることがない。

なお、押し合い判定の範囲は、食らい判定のそれとちがいで、技の動作によって変わることがない。

### 押し合い

互いの押し合い判定が接触したときが、いわゆる「密着状態」。この判定があるかぎり、これよりも相手に近づくことはできない。



▲相手と密着した状態。ここから前進してみるが……



▲押し合い判定があるため反対側には移動できない



▲ガロンが相手に密着して前方ダッシュ1をすると……



▲途中で技を出さなければ相手の身体をすり抜ける

### すり抜け

ダウンから起き上がるときや、デミトリ、ガロン、フェリシアのダッシュ中は押し合い判定が消え、相手の反対側に移動できる。

## 食らい判定の横幅

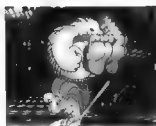
立ち状態としゃがみ状態の食らい判定の大きさは、そのキャラの体格（ポーズ）によって下図のように異なる。なお、「DFザベル」はダークフォース発動時のザベルという意味。

相手を跳び越えながら当てるジャンプ攻撃には、(A)レバーを通常とは逆に入れないと防げないもの（通称、めくり）と、(B)通常の操作で防げるものがあり、(A)は前方の横幅、(B)は後方の横幅が広い相手に攻撃をヒットさせやすい。(B)が可能な技は右表のとおりで、「めくり」がついた技は攻撃時の間合いによっては、(A)にも(B)にもなるもの。なお、相手キャラは(B)の当たりやすさでならべている。(B)の直後に仕掛けた足払い、レバーを逆方向（相手方向）に入れないと防げないので忘れずに（強制ガードが解けたあとは通常の操作でいい）。

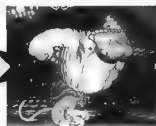
そのほか、食らい判定と押し合い判定の横幅の差が大きいキャラ（レイレイ、ガロン、DFザベルなど）は、地上攻撃による連続技を食らいやすくなるといった現象も起きる。

### 食らい判定の横幅（単位：ドット）

| 使用キャラ | 立ち |    | しゃがみ |    |
|-------|----|----|------|----|
|       | 背面 | 前面 | 背面   | 前面 |
| ジェダ   | 28 | 28 | 34   | 32 |
| バレッタ  | 26 | 21 | 25   | 37 |
| キュービィ | 36 | 32 | 41   | 41 |
| リリス   | 24 | 20 | 27   | 31 |
| デミトリ  | 24 | 24 | 30   | 30 |
| モリガン  | 24 | 20 | 27   | 31 |
| アナカリス | 36 | 28 | 43   | 43 |
| ビクトル  | 27 | 27 | 41   | 37 |
| ザベル   | 20 | 32 | 18   | 38 |
| DFザベル | 23 | 53 | 29   | 53 |
| レイレイ  | 27 | 43 | 25   | 43 |
| ガロン   | 26 | 46 | 32   | 24 |
| フェリシア | 26 | 30 | 24   | 24 |
| オルバス  | 17 | 29 | 19   | 31 |
| サスカッチ | 36 | 36 | 36   | 36 |
| ビシャモン | 26 | 34 | 34   | 34 |



▲これくらいの位置関係で「めくり」がついた技を仕掛ける



▲相手が「めくり」に入れているとガード状態が解けてしまう



▲そして、無防備となった相手に攻撃がヒットする

### 相手の反対側に降りながら攻撃できる技（○……攻撃可能、◎……めくりも可能）

| 使用キャラ<br>技の種類 | 相手キャラ | サスカッチ | アナカリス | キュービィ | ジェダ | ビクトル | レイレイ | ガロン | フェリシア | ビシャモン | バレッタ | デミトリ | リリス | モリガン | ザベル | オルバス |
|---------------|-------|-------|-------|-------|-----|------|------|-----|-------|-------|------|------|-----|------|-----|------|
|               |       | サスカッチ | アナカリス | キュービィ | ジェダ | ビクトル | レイレイ | ガロン | フェリシア | ビシャモン | バレッタ | デミトリ | リリス | モリガン | ザベル | オルバス |
| ジェダ           | 中◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ◎     | ◎     | ◎     | ◎   | ◎    | ◎    | ◎   | ◎     | ◎     | ◎    | ◎    | ◎   | ◎    | ◎   | ◎    |
| バレッタ          | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 中◎    | ◎     | ◎     | ◎     | ◎   | ◎    | ◎    | ◎   | ◎     | ◎     | ◎    | ◎    | ◎   | ◎    | ◎   | ◎    |
| キュービィ         | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 中◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     |      |      |     |      |     |      |
| リリス           | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
|               | 中◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| デミトリ          | 弱◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
|               | 中◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
| モリガン          | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
|               | 中◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ○     | ○     |       | ○   | ○    | ○    |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| アナカリス         | ↓+◎   |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| ビクトル          | 強◎    | ○     | ○     |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| レイレイ          | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 中◎    | ○     | ○     | ○     | ○   |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| ガロン           | 強◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
|               | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
| フェリシア         | 弱◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
|               | 中◎    | ○     | ○     | ○     | ○   | ○    | ○    | ○   | ○     | ○     | ○    | ○    | ○   | ○    | ○   | ○    |
| サスカッチ         | 弱◎    |       |       |       |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |
|               | 強◎    | ◎     | ◎     | ◎     | ◎   | ◎    | ◎    | ◎   | ◎     | ◎     | ◎    | ◎    | ◎   | ◎    | ◎   | ◎    |
| ビシャモン         | 弱◎    | ○     | ○     | ○     |     |      |      |     |       |       |      |      |     |      |     |      |

# 食らい判定の縦幅(高さ)

食らい判定の高さは、右表のようにほぼ見た目どりの範囲で設定されている。その具体例として、特定のしゃがんだ相手キャラにのみヒットする地上攻撃を紹介しておこう。なお、相手は縦幅が広い順でならべている。「ガロン・ガード」はしゃがみガード時(↓を入力)のガロン、「ガロン・屈」はしゃがみガード時以外(↓か↓を入力)のガロンを相手に測定したもの。

## ■食らい判定の高さ(単位:ドット)

| 使用キャラ | 立ち  | しゃがみ |
|-------|-----|------|
| ジェダ   | 115 | 66   |
| バレッタ  | 91  | 55   |
| キュービー | 93  | 44   |
| リリス   | 90  | 54   |
| デミトリ  | 101 | 63   |
| モリガン  | 90  | 54   |
| アナカリス | 118 | 66   |
| ビクトル  | 114 | 74   |

| 使用キャラ | 立ち  | しゃがみ |
|-------|-----|------|
| ザベル   | 93  | 59   |
| レイレイ  | 81  | 58   |
| ガロン   | 中立  | 81   |
|       | ガード | 81   |
| フェリシア | 79  | 59   |
| オルバス  | 81  | 62   |
| サスカッチ | 87  | 59   |
| ビシャモン | 87  | 75   |

## ■しゃがんだ相手にもヒットする可能性がある技(○……ヒットする)

| 相手キャラ | 使用キャラ<br>技の種類 | ビシャモン | ビクトル | デミトリ | オルバスほか | サスカッチ | ガロン・ガード | バレッタ | リリスモリガン | ガロン・屈 | キュービー |
|-------|---------------|-------|------|------|--------|-------|---------|------|---------|-------|-------|
| ジェダ   | 立ち中○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち強○          |       | ○    | ○    | ○      |       |         |      |         |       |       |
|       | 強・ティオニセーガ     |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| バレッタ  | スプレジオ         | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 立ち強○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | ←or→+中○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| キュービー | 上置スミル&ミサイル    | ○     |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | クールハンティング(本体) |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち中○          | ○     | ○    |      |        |       |         |      |         |       |       |
| リリス   | 近距離立ち中○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 遠距離立ち中○       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 近距離立ち強○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| リリス   | ソウルフラッシュ      | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | シャイニングブレイド    |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 遠距離立ち強○       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
| デミトリ  | カオスフレア        |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 遠距離立ち強○       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | ソウルフィスト       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| モリガン  | クリティックニードル    | ○     | ○    | ○    | ○      |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち強○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち強○          | ○     | ○    |      |        |       |         |      |         |       |       |
| アナカリス | コブラフロー        |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち弱○          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 遠距離立ち強○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| ビクトル  | ジャイロクラッシュ     | ○     | ○    |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | メガフォーリッド      | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |

| 相手キャラ | 使用キャラ<br>技の種類 | ビシャモン | ビクトル | デミトリ | オルバスほか | サスカッチ | ガロン・ガード | バレッタ | リリスモリガン | ガロン・屈 | キュービー |
|-------|---------------|-------|------|------|--------|-------|---------|------|---------|-------|-------|
| ザベル   | →+弱○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | →+中○          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | →+強○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| ガロン   | デスハリケーン       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | デスボルテージ       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | イービルスクリーム     | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
| レイレイ  | 遠距離立ち弱○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | →+中○          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 立ち弱○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| フェリシア | 立ち強○          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 遠距離立ち強○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 剣聖ビーストキャノン    | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
| オルバス  | ミリオンフリッカー     |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | モーメントスライス     | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 遠距離立ち弱○       |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| サスカッチ | 遠距離立ち中○       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | テルタキック(1ヒット目) |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 中・キャットスバイク    | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
| ビシャモン | キャットクリンチ      |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち中○          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 立ち中○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| ビクトル  | 遠距離立ち強○       | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
|       | 立ち中○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 立ち中○          |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
| ビシャモン | ビッグプレス        | ○     |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | ESビッグプレス      |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 結め魂           | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |
| ビシャモン | ES結め魂         |       |      |      |        |       |         |      |         |       |       |
|       | 鬼畜塗り          | ○     | ○    | ○    | ○      | ○     | ○       | ○    | ○       | ○     | ○     |

※「オルバスほか」に該当するキャラ……オルバス、ザベル、フェリシア

食らい判定の縦幅は、ジャンプ直後に出した技（通称、昇り攻撃）の当たりやすさにも影響する。そこで、しゃがんだ相手にヒットする昇り攻撃と相手ごとの攻撃結果を下表にまとめてみた。こちらの表も相手は縦幅の高い順に並

らべてある。ジャンプ方向に制限があるのは、後方ジャンプ時は間合いが離れて攻撃が届かなくなる場合が多いし、特定のジャンプ方向では上昇移動が速すぎて、技を出すころには攻撃が届かない高度に達してしまうためだ。

## ■しゃがんだ相手にヒットするジャンプ直後の攻撃（○……ヒットする）

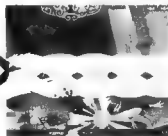
| 使用キャラ<br>技の種類 | 相手キャラ | ビシャモン  | ピクトル | シムズナリス | デミトリ | オルバスほか | サスカッチ | レイレイ | ガロン・ガード | バレット | リリス・屈 | キュービー |
|---------------|-------|--------|------|--------|------|--------|-------|------|---------|------|-------|-------|
| ジェータ          | 中◎    | 垂直     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 強◎    | 前方or垂直 | ○    | ○      |      |        |       |      |         |      |       |       |
| バレット          | 弱◎    | 垂直     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               |       | 前方     | ○    | ○      |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 中◎    | 前方     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               |       | 後方     | ○    | ○      | ○    | ○      | ○     | ○    | ○       |      |       |       |
| 弱◎            | 前方    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               |       | 前方or垂直 | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
| 中◎            | 垂直    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| キュービー         | 弱◎    | 斜め     | ○    | ○      |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 中◎    | 垂直     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               |       | 斜め     | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
| 弱◎            | 各種    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 強◎    | 前方or垂直 | ○    | ○      |      |        |       |      |         |      |       |       |
| 強◎            | 垂直    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| 弱◎            | 各種    | ○      | ○    |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| ↓+中◎          | 各種    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| 弱◎            | 各種    | ○      | ○    |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| 中◎            | 前方    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |

| 使用キャラ<br>技の種類 | 相手キャラ | ビシャモン  | ピクトル | シムズナリス | デミトリ | オルバスほか | サスカッチ | レイレイ | ガロン・ガード | バレット | リリス・屈 | キュービー |
|---------------|-------|--------|------|--------|------|--------|-------|------|---------|------|-------|-------|
| レイレイ          | 中◎    | 垂直     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 強◎    | 前方     | ○    | ○      | ○    | ○      | ○     | ○    | ○       | ○    |       |       |
| フェリシア         | 弱◎    | 前方or垂直 |      |        | ○    | ○      |       |      |         |      |       |       |
|               | 前方    | ○      | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 弱◎    | 垂直     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 後方    | ○      | ○    | ○      |      |        |       |      |         |      |       |       |
| オルバス          | 弱◎    | 各種     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 弱◎    | 各種     | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
| サスカッチ         | 前方    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 中◎    | 垂直     | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 後方    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 前方    | ○      | ○    |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| 強◎            | 垂直    |        |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
| ビシャモン         | 弱◎    | 各種     | ○    | ○      | ○    |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 中◎    | 各種     |      |        |      |        |       |      |         |      |       |       |
|               | 強◎    | 各種     | ○    | ○      | ○    | ○      | ○     | ○    | ○       | ○    |       |       |

※「オルバスほか」に該当するキャラ：オルバス、ザベル、フェリシア

## 食らい判定の高さの変化

移動や攻撃をしているキャラは、そのポーズの関係で通常時よりも食らい判定が大きくなる。しかし、下表の動作中は食らい判定の縦幅がしゃがみ状態よりもせまくなり、上欄の表では回避不可だった（○がついていた）攻撃をくぐることができる。ただし、この表は動作途中のデータをもとにしたもので、動作開始時や動作終了時は、食らい判定の範囲が通常どおりというケースがほとんどだ。



▲キュービーでさえ回避できないドラゴンキャンノムも、……

▲ザベルのしゃがみ強◎ならその下をギリギリくぐれる

## ■しゃがみ状態よりも縦幅が小さい動作（単位：ドット）

| 使用キャラ | 動作         | 高さ |
|-------|------------|----|
| バレット  | テルミーホワイ    | 39 |
| キュービー | しゃがみ強◎     | 33 |
| リリス   | しゃがみ強◎     | 50 |
| デミトリ  | しゃがみ中◎     | 51 |
| モリガン  | しゃがみ中◎     | 50 |
| アナカリス | しゃがみ中◎     | 48 |
| ザベル   | しゃがみ強◎     | 29 |
| ガロン   | 前進         | 51 |
| フェリシア | ローリングバックラー | 38 |
| オルバス  | しゃがみ中◎     | 58 |
|       | 前方ダッシュ     | 35 |
|       | ダイレクトシザーズ  | 55 |

# ダメージ計算

## ダメージ量のもとめかた

各技の攻撃値は、確定部分と回復可能部分で構成されており、右の計算式でそれぞれが増減されたのち、それらを合計した数値が、最終的な相手に与えるダメージとなる。

「防御力」は、ダメージを軽減する基礎数値で、「根性値」は、残り本数が1本区体力が下表の数値より少なくなったときに発生して、受けるダメージをさらに減らすもの。そのため、同じデスボルテージをヒットさせたときでも、下表のようにダメージが変化する。

ケズリ時のダメージは、右にあるようにオートガード・モードだと確定ダメージも対象になるのが特徴だ。

「コンボ修正値」は、攻撃が連続ヒットすることによってダメージ量を少しずつ減

### ダメージ量の算出式

$$\text{攻撃値} - (\text{攻撃値} \times \frac{(\text{防御力} + \text{根性値} + \text{コンボ修正値})}{32})$$

回復可能ダメージの回復ペース=10/60秒ごとに1ドット

投げ受け身時のダメージ=本来のダメージ×0.5

らしていくもの。その低下率はつなげた技の種類で決まり、基本技や連続ヒット技をつなげたときは、その方法がキャンセルであっても目押しであってもダメージ量が激減してしまう。

回復可能ダメージの回復ペースと投げ受け身時のダメージは上を参考に。

### ■ケズリ時のダメージ変化

| ガードした技の種類 | 確定  |     | 回復可能 |     |
|-----------|-----|-----|------|-----|
|           | 通常  | オート | 通常   | オート |
| 基本技       | 0   | 0   | 0    | 0   |
|           | 1/4 | 1/4 | 1/4  | 1/4 |
| 必殺技       | 0   | 0   | 1/4  | 1/4 |
|           | 1/2 | 1/2 | 1/2  | 1/2 |

### ■防御力と根性値の個人差

| 使用キャラ  | 防御力 |         |      | 根性値 |              |         |      |
|--------|-----|---------|------|-----|--------------|---------|------|
|        | 相対値 | ダメージの変化 |      | 相対値 | 根性値の発生する残り体力 | ダメージの変化 |      |
|        |     | 確定      | 回復可能 |     |              | 確定      | 回復可能 |
| ジェダ    | 0   | 26      | 14   | 1   | 30           | 19      | 10   |
| バレッタ   | 0   | 26      | 14   | 0   | 38           | 21      | 11   |
| キュービー  | -1  | 27      | 15   | -3  | 40           | 25      | 13   |
| リリス    | -2  | 28      | 15   | 0   | 30           | 22      | 12   |
| デミトリ   | 0   | 26      | 14   | 0   | 30           | 21      | 10   |
| モリガン   | -2  | 28      | 15   | 0   | 30           | 22      | 12   |
| アナカリス  | 0   | 26      | 14   | -2  | 30           | 22      | 10   |
| ビクトル   | 2   | 25      | 13   | 0   | 28           | 18      | 10   |
| ザベル    | -1  | 27      | 15   | -2  | 38           | 23      | 13   |
| DFザベル  | 2   | 25      | 13   | 0   | 30           | 18      | 10   |
| レイレイ   | -2  | 28      | 15   | -1  | 30           | 24      | 12   |
| ガロン    | -1  | 27      | 15   | 0   | 30           | 21      | 11   |
| フェリシア  | 0   | 26      | 14   | 0   | 30           | 19      | 10   |
| オルバス   | 0   | 26      | 14   | 1   | 20           | 20      | 9    |
| サスカッチ  | 1   | 25      | 14   | 0   | 30           | 20      | 9    |
| ビシャモン  | 1   | 25      | 14   | -4  | 30           | 23      | 12   |
| 魔ビシャモン | 1   | 25      | 14   | -3  | 38           | 22      | 11   |

### ■コンボ修正の影響① (デスボルテージの場合)

| ヒット目 | 確定 | 回復可能 |
|------|----|------|
| 1    | 28 | 15   |
| 2    | 26 | 14   |
| 3    | 25 | 13   |
| 4    | 23 | 12   |
| 5    | 21 | 11   |
| 6    | 18 | 10   |
| 7    | 17 | 8    |

### ■コンボ修正の影響② (ビーストキャンの場合)

| ヒット目 | 確定 | 回復可能 |
|------|----|------|
| 1    | 10 | 8    |
| 2    | 8  | 8    |
| 3    | 7  | 8    |
| 4    | 5  | 8    |
| 5    | 3  | 7    |
| 6    | 1  | 7    |
| 7    | 1  | 7    |

\*ダメージ量の数値はデスボルテージ（確定：28、回復可能：15）をヒットさせたときのもの

# 得点計算

## 攻撃ヒット時の得点

攻撃がヒットすると、下表のように攻撃値と対応した得点が加算される。たとえば、デミトリの遠距離立ち強(円)

(確定: 13, 回復可能: 7)なら、600+300=900点が入るわけだ。このシステムは、前ページの条件で実際に与える

ダメージ量が減っても影響を受けない(投げ受け身も含む)。ただし、ケズリ時はどんな技でも得点が入らない。

### ■確定ダメージの得点

| ダメージ  | 得点   | 該当するおもな技          |
|-------|------|-------------------|
| 1     | 100  | ビクトルの挑発、ビッグトラップ   |
| 2~3   | 200  | 弱攻撃(小型~中型キャラ)     |
| 4~5   | 300  | 弱攻撃(大型キャラ)        |
| 6~8   | 400  | 中攻撃(小型~中型キャラ)     |
| 9~12  | 500  | 中攻撃(大型キャラ)、飛び道具   |
| 13~16 | 800  | 強攻撃、通常投げ          |
| 17~20 | 800  | コマンド投げ            |
| 21~24 | 1000 | イービルスクリーム、中華弾     |
| 25~28 | 1500 | デスポルテージ、モーメントスライス |
| 29以上  | 2000 | 投げタイプのEX必殺技       |

### ■回復可能ダメージの得点

| ダメージ  | 得点   | 該当するおもな技           |
|-------|------|--------------------|
| 1~2   | 100  | バレッタの追いうち攻撃        |
| 3~5   | 200  | 弱攻撃、中攻撃            |
| 6~8   | 300  | 強攻撃(小型~中型キャラ)、通常投げ |
| 9~12  | 400  | 強攻撃(大型キャラ)、コマンド投げ  |
| 13~16 | 500  | デスポルテージ、中華弾        |
| 17~20 | 800  | なし                 |
| 21~24 | 700  | なし                 |
| 25~28 | 800  | なし                 |
| 27~28 | 900  | なし                 |
| 29以上  | 1000 | なし                 |

## ボーナス得点

攻撃をヒットさせる以外の方法でも得点は加算される。たとえば、相手をKOした場合は、KOした技、残り体力、残り制限時間に応じた点数が得られるのだ。体力満タン時のボーナスは、体力をケズられた場合でも、それを回復させていれば無効にならない(ただし1本設定では計14400点に減る)。

特殊ボーナスは、対戦中に下表の動作をすると得られるもの。連続技をキメたときのコンボ・ボーナスは最終的なヒット数に応じて右表の点数が加算される。前作とちがい、使った技の種類は影響しなくなった。

### ■特殊ボーナス

| 表示メッセージ      | 条件                       | 得点   |
|--------------|--------------------------|------|
| FIRST ATTACK | そのラウンドで最初に攻撃をヒットさせる      | 2000 |
| REVERSAL     | 硬直が解けると同時に必殺技やフレンドシップを出す | 1000 |
| GUARD CANCEL | ガードキャンセルを実行(空振りでも可)      | 1000 |
| TECH. HIT    | 投げ受け身やアドバンシングガードを実行      | 500  |

### ■フィニッシュボーナス

| KOした技(カッコ内は表示メッセージ)     | 得点    |
|-------------------------|-------|
| 基本技、通常投げなど(FINISH)      | 0     |
| ガードキャンセル技(G. C. FINISH) | 0     |
| 必殺技(SPECIAL FINISH)     | 5000  |
| ES技(ES FINISH)          | 10000 |
| EX必殺技(EX FINISH)        | 20000 |
| ダークフォース(DARK FORCE)     | 20000 |
| 各種ケズリ(CHEAP FINISH)     | 0     |

### ■勝利ボーナス

| 種類        | 得点                                        |
|-----------|-------------------------------------------|
| TIME(時間)  | 残り時間×300                                  |
| VITAL(体力) | 残り体力×100(満タン時は計30000点)<br>+(残り本数-1)×20000 |

### ■コンボボーナス

| ヒット数 | 得点   |
|------|------|
| 2    | 300  |
| 3    | 500  |
| 4    | 1000 |
| 5    | 1200 |
| 6    | 1500 |
| 7    | 2000 |
| 8    | 2300 |
| 9    | 2800 |
| 10   | 3000 |
| 11   | 3300 |
| 12   | 3600 |
| 13   | 4000 |
| 14   | 4500 |
| 15   | 5000 |
| 16   | 6000 |
| 17   | 7000 |

\*以降、1ヒットにつき1000点ずつ上昇

# テストモード

## テストモードの役割

ゲーム基板についているテスト・スイッチを押すと、ゲームのルールを変えられる「テストモード」に突入する。そこでは、以下の設定が可能だ。

### ●コンティニュー

対CPU戦の継続プレイの可否。初期設定は「可能」。対P戦での乱入はどちらの設定でも行なえる。

### ●難易度

対CPU戦の難易度。1～8の8段階で、数字が大きくなるほどCPUキャラが強くなる。初期設定は「2」。対P戦の内容には影響しない。

### ●攻撃力

ゲーム中のあらゆるダメージの割合を変更。1～4の4段階あり、初期設定の「2」を基準に、1は0.75倍、3

は1.25倍、4は1.5倍に変化する。

### ●タイマー

制限時間のカウント速度。1～4の4段階で初期設定は「2」。数字が大きくなるほどカウントも速くなる。

### ●ゲームスピード

ゲームの進行速度。ノーマル、ターボ1～3の4段階あり、ノーマルの速度(32)を基準にすると、ターボ1は38、ターボ2は39、ターボ3は40という割合で速くなる。このいずれかに固定するモードのほか、キャラ選択画面でプレイヤーがふたつのスピードから選べる「セレクト1～3」もある。セレクト1は①ノーマルと②ターボ1、セレクト2は①ターボ1と②ターボ2、セレクト3は①ターボ2と②ターボ3か

ら選択可能。なお、キャラ選択画面で「NORMAL」と表示されるものは①、「TURBO」は②のことを指す。初期設定は「セレクト2」。

### ●ダメージゲージ数

いわゆる規定本数。1～4から選択可能で、初期設定は「2」。

### ●イベント

初期設定は「なし」だが、これを「あり」にすると、継続プレイ不可で対P戦しかプレイできないという、ゲーム大会向けのモードに変更される。

### ●オートマチック

キャラ選択時にオートガード・モードを選べるか。初期設定は「可能」。

### ●自主規制

下の欄を参考に。



▲テストモードの画面。なお、テスト・スイッチは設置店の関係者しか押せない



▲レバーで項目を選び、ボタンで変更。ここでの設定は電源を切っても保存される

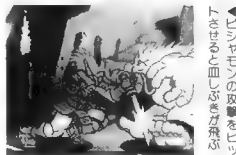


▲ゲージ数を4にすれば、かなりの長期間が楽しめる。体力ゲージ下のマークに注目

## 自主規制について

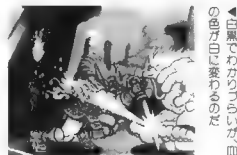
テストモードの「自主規制」は、初期設定だと「なし」になっているが、これを「あり」にすると、攻撃ヒット時の血しぶきがすべて白くなり、相手の身体を切り裂いたときの閃光が表示されなくなる。前作では、身体が分離するタイプのヒット効果がすべて吹き飛びダウンに変わったが、今回はとくに変化しない。

### 自主規制＝なし



▲「自主規制＝なし」の状態で、リチャードの攻撃をヒットさせると血しぶきが飛び、閃光が表示される。

### 自主規制＝あり



▲「自主規制＝あり」の状態で、リチャードの攻撃をヒットさせると血しぶきが飛び、閃光が表示されない。



3

VS 2P  
BATTLE



# 対2P戦 傾向と対策

このページでは、本作の対2P戦がどのような闘いになるか、その傾向と対策について紹介していく。ガードキャンセルなどの、システムに密着している部分は、P.183~を参照のこと。

## 1

### 空中ガードが強い!

本作における対2P戦のファイト・スタイルを解説するときに、もっとも重要なのは、空中でガードを固めていると強いということだ。その理由をあげてみると、以下ようになる。

- (1) チェーンコンボや強力な連続技を食らう心配がない(オルバスのウォータージェイルなど、例外もあるが)
- (2) デモンクレイドルなどの対空迎撃型

の必殺技が空中ガード可能になり、跳びこみのリスクが減った

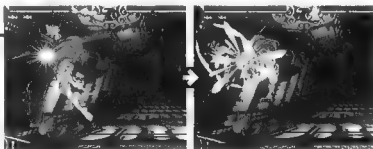
(3) たとえ空中で攻撃を食らっても、E X必殺技など一部の攻撃をのぞけば1回分しかダメージを受けない

このように、空中ガードはいいことづくめ。レバーを◆や●に入れながら跳びこみ、相手が空中ガード可能技で対空迎撃をしてきたら、それをガード

したあとに反撃する……という戦法がとても強力なのだ。さらにこれに応用すれば、「残り体力でリードしたあとに空中ガードを固めて後方ジャンプで逃げまわる」なんて戦法も可能に。

### 鉄壁の守り

▶ 攻撃判定が大きいジャンプ攻撃を持つキャラが、画面端で空中ガードを固めながら後方ジャンプをくり返すと……



▲ デモンクレイドルだけでなく、宙に浮くタイプの基本技さえ空中ガード可能なのだ

## 対策

### 空中ガード戦法をくずすには?

空中ガードのメリットを最大限に利用した戦法をとられると、たしかにやっかいだが、絶対にくずせないものではない。以下にその対策を紹介しよう。

まず、地上で出す基本技(オルバスの立ち強打など、宙に浮くタイプの技をのぞく)で迎撃する方法。これは空

中ガード不能なので、相手のジャンプ攻撃にツブされない程度にやや早めに出しておけば、ほぼ確実に迎撃できるのがポイントだ。ただし、めくりに対しては弱い場合が多いので注意。

つぎに、こちらからジャンプして空中投げを仕掛ける方法。跳んだと同時に

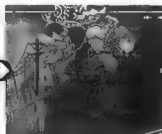
レバーをガード方向に入れておいて、投げの間合いになったら攻撃ボタンを押そう。これなら、相手が空中投げをケイカイして早めに攻撃を出してきたときでも、ダメージを受けずにすむ。

そして最後に、空中チェーンコンボを(できるなら3発以上)当てていく方法。相手がこちらの技をガードした直後に反撃してきた場合は2発目以降の技がヒットするし、ガードを固めているならお互いがダメージを受けないだけ。かなりリスクが小さいのだ。

これら3つの方法を使いわければ、相手としてもひんぱんにジャンプするのはツラくなるはずだ。



▲ こちらのジャンプ中が、空中ガードできてしまった



▲ 相手はガードしたあとに反撃を試みる。しかし……



▲ 空中チェーンコンボなら、その反撃を未然にツブせるぞ

## 2

## ダッシュ攻撃が強い!

ダッシュ攻撃は、その形態と能力によって3つに分類される。まず、ダッシュすると宙に浮き、ジャンプ攻撃と同性能の技が出せる“浮遊タイプ”。つぎに、ダッシュのコマンド(◆◆)入力時にレバーを●へ入れつづけると移動距離が延長できる、浮遊タイプの亜流“飛行タイプ”。そして、地面をすべるように移動し、地上攻撃と同じ性能の技を出せる“走行タイプ”だ。

各タイプの特徴や用途には差があるものの、いずれも「相手に近づきつつ攻撃できるので、ラッシュに組みこむと攻めを継続させやすくなる」という利点がある。うまく使いこなせば、格段に闘いやすくなるはずだ。

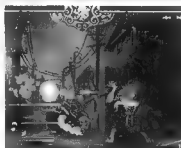
ある意味で、いかにダッシュ攻撃を闘いに組みこんでいくかが、本作の対2P戦を闘い抜くうえでのポイントと言っていだろう。

## 浮遊&amp;飛行タイプ



◆ジャンプ攻撃よりも予測動作が短いので、足払いなどの近接攻撃に比べて強力

## 走行タイプ



◆基本技や飛び道具と組み合わせると相手を効めるとともに、威力を発揮する

## 対策

## 連係のスキマを狙え!

地上攻撃とダッシュ攻撃とのコンビネーションによって、絶え間なく攻めこまれると、かなりキツイ状態であるのはたしかだ。しかし、脱出不可能かと言え、決してそんなことはない。

なにかしらの技を当てて相手を固めつづけていれば、攻撃の反動によってかならず間合いが広がってくるため、

攻撃側はどこかで前方ダッシュ攻撃を使い、間合いをつめようとするはず。そこに狙いを定め、ガードキャンセルや弱攻撃連打で反撃するのだ。

ただ、相手がどのタイミングで前方ダッシュをしてくるかは、プレイヤーの性格や使用キャラによって異なる。闘いのなかでクセを見抜こう。

## 3

## 起き上がりを攻められるとキツイ!

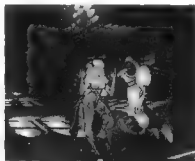
空中戦とともに、本作で大きく変化したのが「起き上がりの攻防」。システムや技の能力が微調整されたため、起き上がりを攻められたとき……とくに、ミッドナイトブリスなどのガード不能技やコマンド投げを重ねられたときのキツさが格段にアップしている。

まず、移動起き上がりをしたときは一定時間、投げ技が使えない。従来

の対戦格闘なら、こちらの起き上がりに至近距離から基本技などを重ねてきた場合は、起きたと同時に投げけるという反撃手段があったが、移動起き上がりをした場合は、それができないのだ。

ならば、出ざわが全身無敵になる技をリバーサルで出せば……と思うかもしれない。しかし、それに該当する技を持つのは、バレッタ、リリス、デミ

トリ、モリガン、サベル、フェリシアの計6キャラだけ。ダークフォースもリバーサルでは発動できないので、上記以外の9キャラが起き上がりを攻められると、かなりキツイと言える。



◆移動起き上がりの先に「コマンド投げ」を重ねられると……



◆リバーサル無敵技以外での反撃は、かなりむずかしい

## 対策

## 後方・移動起き上がりを活用せよ

もっとも安全な方法は、後方・移動起き上がりを使って相手から少しでも離れることだ。慣れないうちは、どうしても前方・移動起き上がりで相手に近づき、起きたと同時に反撃しようと考えてしまいがちだが、それはかなり無謀と言える。無敵技を持っていないなら、逃げの一手でいこう。

後方・移動起き上がりで逃げて、前方ダッシュを使って追いかけてくるキャラもいるが、とりあえずコマンド投げやガード不能技の攻撃範囲を脱出すれば、なんとかなる。前方ダッシュ攻撃にガードキャンセルを狙うほか、相手の技が完全に重なっていないならダークフォースを発動してもいい。

## 4

## 対空迎撃をマスターせよ

空中ガード可能な技が増えたこと、そして、出ぎわが全身無敵となる技が減ったことにより、本作では跳びこみが強力な戦法になっている。とくに、ジャンプの性能が優れているキャラにガンガン跳びこまれると、ついガードを固めたくてしまうものだ。

しかし、それではこちらが圧倒的に不利になってしまう。ジャンプ攻撃はチェーンコンボや連続技の起点であると同時に相手に近づく手段でもある。たとえ、その場はチェーンコンボなどを食らわずにすんだとしても、いずれラッシュをかけられて、そのままねじふせられる危険性が高い。

そうならないためにも、相手の跳びこみは下表の技で迎撃しよう。とくに★が付いている技は空中ガード不能なので、より効果的だ。

なお、いくつかの技には以下のような注意事項がある。覚えておこう。

## ●バレッタ

上段スマイル&ミサイルを使うときは、ギリギリで相打ちにならない程度に引きつけて出すこと。

## ●キュービー

しゃがみ強⑨、立ち中⑧ともに早めに出さないとツブされるので注意。

## ●リリス

空中チェーンコンボは前方ジャンプ中⑨・中⑧→強⑨→強⑧、または垂直ジャンプ強⑨・強⑧の組み合わせで。

## ●アナカリス

しゃがみ強⑨を当てたら、チェーンコンボになるタイミングでしゃがみ強⑧を出すこと。こうすれば、しゃがみ強⑨の攻撃後のスキが軽減され、行動可能までの時間が短くなる。

## ●ビクトル

どちらも、早めに出さないと攻撃が間に合わないことが多い。相手が跳ぶのを先読みして出すようにしたい。

## ●レイレイ

ES返響器は、こちらがダメージを受けても攻撃判定が残ったままになるのが利点。相打ち覚悟で出すべし。

## ●ガロン

遠距離立ち強⑧は、空中ダッシュ攻撃やアナカリスのジャンプ★+⑧を先読みでツブすためのケンセイ技。ないよりはマシという程度の能力なので、あまり過信しないこと。

## ●オルバス

空中ガード不能の対空技がないので、相手の技を空中ガードしたあとに前方ジャンプ中⑨で反撃するか、ジャンプの下をくぐって背後から投げよう。

| キャラ名  | 近距離                 | 遠距離                    |
|-------|---------------------|------------------------|
| ジェダ   | ★ネロ=ファティカ           | ★しゃがみ中⑧                |
| バレッタ  | 上段スマイル&ミサイル         | ★立ち中⑧                  |
| キュービー | ★しゃがみ強⑨、★立ち中⑧       | ★立ち中⑨                  |
| リリス   | シャイニングブレイド          | 前方or垂直ジャンプ後の空中チェーンコンボ  |
| デミトリ  | デモンクレイドル            | ★遠距離立ち中⑧               |
| モリガン  | シャドウブレイド            | ★遠距離立ち強⑧               |
| アナカリス | ★しゃがみ強⑨             | ★しゃがみ中⑨                |
| ビクトル  | ★しゃがみ強⑨             | ★立ち強⑧                  |
| ザベル   | ★しゃがみ強⑨、★立ち強⑧       | ★★+強⑧                  |
| レイレイ  | ★しゃがみ強⑧             | ★しゃがみ中⑨、ES返響器          |
| ガロン   | ★しゃがみ強⑨             | ★遠距離立ち強⑧               |
| フェリシア | しゃがみ強⑨、ローリングバックラー   | ブリーズヘルプミー（弱⑧+強⑧）       |
| オルバス  | 前方ジャンプ中⑨            | 弱・ソニックウェーブor弱・ボイズンプレス  |
| サスカッチ | ビッグタワーズ             | ★しゃがみ強⑨                |
| ビシャモン | （起き上がり時なら）鬼炎斬、★立ち中⑨ | ★★+強⑨、前方or垂直ジャンプ中⑨or強⑨ |

注）★の技は空中ガード不能

5

## チェーンコンボを確実にキメろ

ある基本技を、別の基本技でキャンセルして連続ヒットさせる「チェーンコンボ」は、必殺技キャンセルを利用した連続技が少ない本作においては、貴重なダメージ源だ。ジャンプorダッシュ攻撃がヒットしたときや、相手がスキの大きな技を空振りした直後などには、下の表で紹介しているチェー

ンコンボを確実にキメていきたい。  
 なお、以下にキャラ別の注意事項を記しておくので参照のこと。  
 ●デミトリ、アナカリス、フェリシア  
 しゃがみ弱を2回ヒットさせる場合は、しゃがみ中ををはぶく。  
 ●ザベル  
 前方ジャンプ要素+中→強の

空中チェーンコンボ、または前方空中ダッシュ強のあとにキめる場合は、しゃがみ中or中→強をはぶく。

## ●オルバス

ここで紹介しているのは、地上戦の途中で使うもの。前方ジャンプ強が起点の場合は、立ち中(2ヒット)→立ち中→しゃがみ強で。

| キャラ名  | チェーンコンボ                                             |
|-------|-----------------------------------------------------|
| ジェダ   | 立ちorしゃがみ弱×1～3→立ちorしゃがみ強                             |
| バレッタ  | しゃがみ弱・しゃがみ中or中→しゃがみ強                                |
| キュービー | しゃがみ弱・しゃがみ弱・しゃがみ中・しゃがみ中                             |
| リリス   | しゃがみ弱・しゃがみ中・しゃがみ中→しゃがみ強(前方ダッシュ中が起点のときはしゃがみ強)        |
| デミトリ  | しゃがみ弱×1～2(・しゃがみ中)→しゃがみ中・しゃがみ強                       |
| モリガン  | しゃがみ弱(2ヒット)→しゃがみ中・しゃがみ中→しゃがみ強                       |
| アナカリス | しゃがみ弱×1～2(・しゃがみ中・1ヒット目のみ)→しゃがみ中→しゃがみ強               |
| ビクトル  | しゃがみ弱×2・(電撃)しゃがみ中・(電撃)しゃがみ強                         |
| ザベル   | しゃがみ弱・しゃがみ中・しゃがみ中→+強orしゃがみ強                         |
| レイレイ  | しゃがみ弱×1～2・しゃがみ中・しゃがみ強(→立ち強を出して攻撃後のスキを減らす)           |
| ガロン   | しゃがみ弱・しゃがみ弱・立ちorしゃがみ中→遠距離立ち強                        |
| フェリシア | しゃがみ弱×1～2(・しゃがみ中)→しゃがみ中・しゃがみ強                       |
| オルバス  | しゃがみ弱×2・しゃがみ強                                       |
| サスカッチ | しゃがみ弱・しゃがみ中→しゃがみ中・しゃがみ強                             |
| ビシャモン | しゃがみ弱・しゃがみ弱・しゃがみ中・しゃがみ中・しゃがみ強(→立ち強を空振りして攻撃後のスキを減らす) |

## 本書の対2P戦記事の読みかた

次ページからはじまる使用キャラ別攻略は、大きくふたつにわけられる。

左のページは「基本戦術」と題し、近距離でのラッシュや闘い全体の流れについて、フローチャート(流れ図)を使いながら紹介している。片隅にアルファベットが付けられている項目は、その技の連係を出すときのコツや追加

要素などを、下の本文でくわしく解説してあるものだ。

右のページは、覚えておくとう便利なテクニックや、あるひとつの技のポイントをしぼって使用法などを紹介するコーナーだ。これらを基本戦術に組みこんでいけば、さらに闘いがたの幅が広がることはまちがいない。

注意したいのは、本攻略に書かれていることはあくまで「基本」であり、そのキャラの使いかたのすべてを網羅しているわけではない……という点。本書の内容をそのまま実行するだけでは、勝ちつづけるのは不可能だ。そこから自分なりのアレンジや改良を行なって、はじめて真の勝利に結びつくのだと覚えておいてほしい。

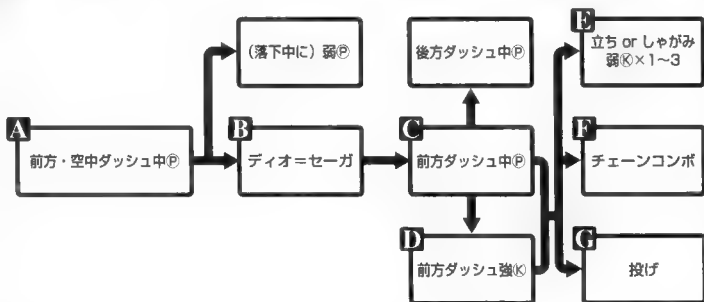


# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## ジェダ

防御面がやや心もとないが、ダッシュ攻撃や飛び道具からの変幻自在の連係を使いこなせば、強力な攻めが展開できるキャラだ。

### 基本戦術 前方ダッシュとディオ=セーガの使いかたがカギ



ディオ=セーガをタテにして相手に接近し、ダッシュ攻撃からの多彩な連係でダメージを与えていく……というパターンが基本。これに、要所で必殺技やEX必殺技を組みこんでいけば、攻撃面では問題なし。

**A** この技にキャンセルをかけて空中ディオ=セーガを出し、相手の動きを封じていく。ただ、中◎を当てたときの間合いが近すぎると、空中ディオ=セーガの予備動作中に反撃されることが多い。かならず攻撃判定(ツメ)の先端だけを当てるように。

もし、相手に接近しすぎた場合は、空中ディオ=セーガのかわりに弱◎を出して落下中のスキをフォローする。そして、着地後にE、F、Gのいずれかに連係させるのだ。

**E** この技を攻めの起点にすることも可能。その場合、空中ではなく地上でディオ=セーガを出したほうが、その後の連係がやりやすい。

**C** 接近戦のカナメとなる。相手との間合いが近ければ、攻めの起点としてもいい。ちなみに、本攻略での“前方ダッシュ”とは、レバーを前方に短く2回入力するダッシュ(飛距離を延長しない)ことを指す。

**D** 相手の位置が画面端でなく、なおかつしゃがみ状態ならば、めくることが可能。ここからE、F、Gへと連係させるだけでなく、相手の近くでこの技を連発するのも有効な戦法だ。

**E** 前進しつつ、立ちorしゃがみ弱◎を小刻みに当てていく。通常はキャンセルをかけて弱・地上ディオ=セーガ

を出したり、CやDへ連係させて攻めを持続するのだが、相手のガードが固いならGへ移行してみよう。

**F** しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎……というように、立ちガードで防げない技で構成するのがポイントだ。ガードされたら途中で止めて、CやDへ。

**G** 通常投げは投げ受け身されやすいので、なるべくサンゲ=パッサーレを使うこと。後方ジャンプ・イラ=スピンタの連係もまぜるとグッド。



◀事前にディオ=セーガでタテを作ってから攻めよう

## Point 1 相手を接近させないために

相手によっては、ジャンプ攻撃や対空技などで、ジェダの基本戦術である「空中からの攻め」を封じてくる場合がある。そんなときは以下のケンセイ技を使って、相手を接近させないように闘争戦法へ切り替えよう。

スタート時ぐらいの間合いで相手がうろろろしているなら、リーチの長い立ち強⑨が有効だ。先読みで出せば、地上攻撃だけでなくジャンプも未然にツプすることができるのがうれしい。

前進中のガロンや前方ダッシュ中のオルバスなど、身長が極端に低くなるキャラには、立ち強⑨のかわりにしゃがみ強⑩を使う。ただし、立ち強⑨とちがって相手のジャンプはツプせない

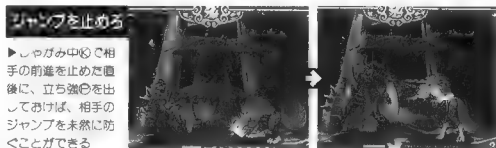
ので、多用は禁物だ。

スタート時の間合いよりも近くは相手が接近してきたら、立ちガード不能のしゃがみ中⑩を出して相手の前進を止めよう。そのあとに立ちorしゃがみ強⑩を出してガードできれば、比較的安全に間合いを離せるぞ。

スタート時よりも間合いが広い場合は、地上ディオ=セーガがオススメ。

相手がジャンプしてくるなら強、ダッシュを多用するなら中、地上を歩いてくるなら弱、と撃ちわけよう。これを相手が空中ガードしたら、立ち強⑨で確実にダメージを与えておきたい。

これらのケンセイ中に相手をダウンさせることができれば、起き上がる前にすかさず接近し、前方ダッシュ中⑨からのラッシュへ持ちこむのだ。



▶しゃがみ中⑩で相手の前進を止めた直後に、立ち強⑨を出しておけば、相手のジャンプを未然に防ぐことができる

## Point 2 ESディオ=セーガを有効に使い!

立ちorしゃがみ弱⑧×1〜3で相手を固めているときや、前方・空中ダッシュ中⑨を当てた直後など、ディオ=セーガを出す場面でスペシャルゲージのストックがあれば、積極的にES版のほうを使っていきたい。ES版は、ノーマル版のように弱〜強で弾の

高度指定はできないが、攻撃判定が大きいうえに出現時間も長い。相手の動きを封じる効果はバツグンなのだ。

さて、ESディオ=セーガが相手に当たったあとは、どう攻めるか。

まず、相手が地上でガードした場合は、そのあいだに近づいて、前方ダッ

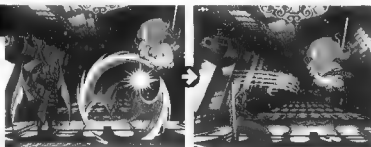
シュ攻撃、しゃがみ強⑩、ネロ=ファティカなどを当てる。ただし、相手がガードキャンセルで反撃してくることもあるので注意すべし。

つぎに、相手が空中ガードで防いだ場合。このときは、ディオ=セーガの攻撃判定が消えたと同時に、かならずジェダ側（手前）に落ちてくるので、そこにネロ=ファティカをキメよう。相手が空中ガードをしているあいだに立ち強⑨を当てるのもいい。

そして、ESディオ=セーガがヒットしている場合は、そのままチェーンコンボをたたきこむのがベストだ。

### チャンス到来!

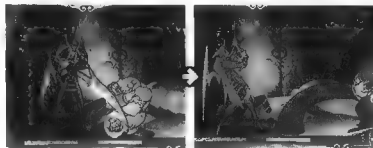
▶相手が空中・ESディオ=セーガをガードしたら、落ちてくるところにネロ=ファティカ。確実にキメていきたい技だ



## Point 3 スペシャルゲージの使いかた

ESディオ=セーガのほかには、1.相手を立ちorしゃがみ弱⑧連打で固めているときに、弱⑧にキャンセルをかけてプロヴァ=ディ=セルヴォ②遠距離で相手が飛び道具を撃てた瞬間にフィナーレ=ロツソ

……のふたつが有効だ。



### アマいんじゃない?

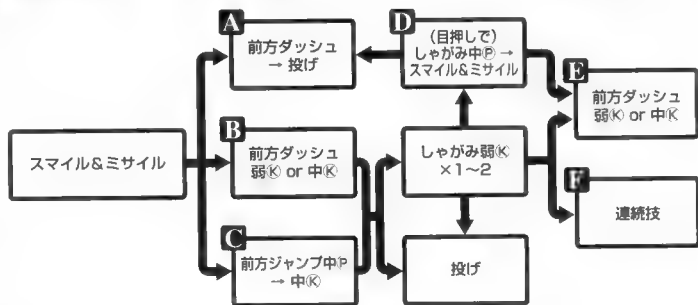
◀ガードに固執しているような相手には、立ちorしゃがみ弱⑧をキャンセルして、プロヴァ=ディ=セルヴォを仕掛ける

# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## バレッタ

接近戦で、いかに相手を自分のペースに巻きこむかがポイント。  
スペシャルゲージの使いかたも戦況を大きく左右するぞ。

### 基本戦術 ダッシュ攻撃からラッシュをかける!



前方ジャンプや前方ダッシュからのラッシュでイッキにたたみかけよう。間合いをつめたら、つねになにかしらの技を出していき、相手に考えるヒマを与えないように闘うのだ。

**A** こちらの前方ダッシュ攻撃をケイカイしてガードを固めている相手には、ダッシュ中に技を出さず、ダイレクトに投げを仕掛けると効果的。投げ受け身を防ぐため、センチメンタルファイブンを使いたい。

**B** 相手が前方ダッシュの移動範囲に入ったら、すかさず仕掛けていこう。攻撃判定の出現が早く、食らい判定が小さい前方ダッシュ弱× or 中×がオススメだ。相手がしゃがみガードを多用するなら、しゃがみガード不能の前方ダッシュ弱× or 中×も混ぜると。

**C** 跳びこみには、前方ジャンプ中×・中×の空中チェーンコンボを使っていく。途中で対空技を出してきそうな相手には、ジャンプ強×も有効だ。

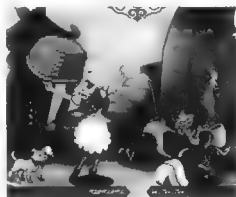
着地後は、しゃがみ弱××1~2につなげるのがセオリーだが、ふたたびジャンプするのも手。前方ジャンプ直後の中×・空中チェーンコンボで中×・落下中に目押しで弱×、というように、空中で3つの技を出すのだ。ただし、しゃがみ状態のキュービーには中×が空振りするので注意(バレッタとガロンも、かなりキツイ)。

**D** しゃがみ弱×からしゃがみ中×へのつなぎは目押しで行なうこと(必殺技キャンセルができなくなるため)。

**E** 相手を固めているうちに間合いが離れた場合は、すかさず前方ダッシュ

攻撃を当ててラッシュを継続させる。ここからは、Bと同じように連係可。

**F** しゃがみ弱××2がヒットしたのを確認してから、目押しでしゃがみ中×・シャイネス&ストライクとつなげよう。最後までヒットさせれば、追いうち攻撃も確実にキマる。



▲シャイネス&ストライフは、ダメもとで連続技として成立しないので注意すること

## Point1 遠距離での闘いかた

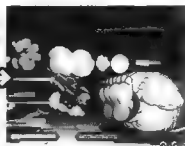
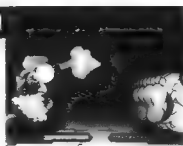
基本的には、強・スマイル区ミサイルの上段(●タメ●+⊗)と下段(●タメ●+⊗)を撃ちわけて相手をケンセイしていく。もし、遠距離で飛び道具の撃ち合いになった場合は、相手の飛び道具が地上カオスフレアと同じ高さを飛ぶなら下段で、弱・暗器砲と同じ高さを飛ぶなら上段で撃ち、相殺させないようにすること。相手に直接スマイル区ミサイルを当てるのだ。

そのうち、相手は遠距離でガードを固めるようになるはず。そうになったら前方ダッシュ、2段ジャンプ、●+中

⊗(中⊗)などで間合いをつめよう。強引に遠くから飛びこんできた場合は対空技で迎撃だ(→P.241)。

### イッキに近づけ!

▶強・上段or下段スマイル区ミサイルを出した直後に前ワダッシュを使えば、イッキに間合いをつめることができるぞ



## Point2 基本戦術が封じられたときは?

「ダッシュ攻撃からのラッシュ」が重要なのは基本戦術で述べたとおりだが、実際には、つねにラッシュをかけつづけることは困難だ。そこで、基本戦術が使いにくい状況で、どう闘っていけばいいかを解説していこう。

まず、相手が飛びこんできたとき。対空技を使う手もあるが、オススメは相手の下をぐりぬけて攻撃を空振りさせる……という戦法だ。このあと、相手の着地点にしゃがみ弱⊗を重ねておけば、一瞬だけ相手のガード方向が逆になる(→P.220)ので、連続技へ

持ちこみやすい。相手が遠くから飛びこんできたときや、相手のジャンプ軌道が低いとき以外は積極的に狙おう。

つぎに、相手がスキの少ない基本技を使ってケンセイしている場合。こういう状況では、無理に基本戦術へ持ちこもうとしてもうまくいかないで、リーチが長くて立ちガード不能のしゃがみ中⊗を攻撃の主軸にしよう。この技にキャンセルをかけてシャイネス区ストライクへつなげれば、ヒット時は連続技が成立するし、ガードされたとしてもスキがほとんどない。この関係

をうまく使ってベースをにぎるのだ。

そして、スマイル区ミサイル→前方ダッシュ攻撃……の連係の途中で相手に反撃される場合。このときは、基本戦術の連係よりもスキが小さい「しゃがみ中⊗→弱・下段スマイル区ミサイルを出してから、少し前進(重要)・しゃがみ中⊗・シャイネス区ストライク」という連係を使えばOK。最初のしゃがみ中⊗を当てるときの距離が遠すぎないように気をつければ、ツブされないはずだ。ただし、相手がガードキャンセルを多用してくる場合は注意。

## Point3 スペシャルゲージの使い道

バレットはスペシャルゲージの使用頻度がとても高い。どの技に使うかを状況に応じて考えることが重要だ。

ジェダやアナカリス、ザベルなど、空中からの攻撃を多用してくる相手には、クールハンティングが効果を発揮する。とくに、遠くから空中ダッシュをはじめたときや、飛び道具を撃った瞬間などは絶好のチャンスだ。

ビューティフルメモリーは、こちらの起き上がりに地上攻撃を重ねてくる相手や、前方ダッシュ中⊗をガード後に反撃してくるような相手に有効だ。また、Point2で紹介した「しゃが

み中⊗・シャイネス区ストライク」の連係をガードされた直後に出すと、反撃を狙ってくる相手にキマる。

こちらのラッシュをひたすらガードしつづけているような相手には、アップルフォーユーがオススメだ。とくにキマリやすいのは、前方ジャンプ中⊗・中⊗の空中チェーンコンボをガードさせたあとだが、「基本戦術」の連係途中で投げかわりに使うのもいい。

スペシャルゲージのストック数に余裕があるなら、スマイル区ミサイルやセンチメンタルタイフーンをES版にして、攻撃力を上げるのも悪くない。

シャイネス区ストライクは、しゃがみ中⊗からの連続技に組みこめないというデメリットが生じるのでイマイチ。



▲最後のトドメにダッシュを使う手も。ミサイル連発で体力をぐすくすく減らす

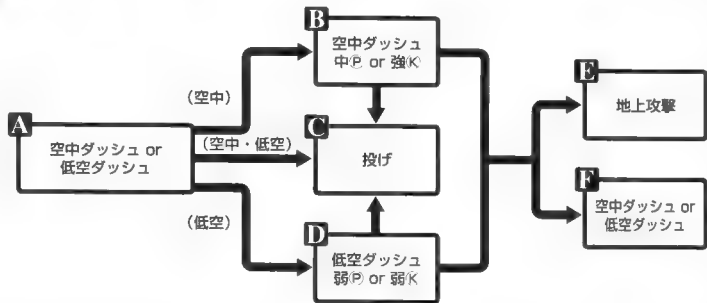
# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## キュービー

相手を追いつめてからの低空ダッシュ攻撃連発は強力。この2択攻撃だけで、ほとんどの相手と対等以上に闘うことができる。

### 基本戦術

空中&低空ダッシュの使いかたが勝負をキメる！



リーチの長い地上攻撃、相手の動きを上から封じることができる空中ダッシュ（ジャンプ中に◆◆）攻撃、奇襲として絶大な効果を発揮する低空ダッシュ（地上で◆◆）攻撃の3つを組み合わせて攻めていこう。必殺技よりも基本技を主体とする闘いが得意だ。

**A** 中間～近距離から、空中ダッシュor低空ダッシュを仕掛けて、攻めの起点とする。前者ならBかCへ、後者ならCかDへ連係させること。

**B** 空中ダッシュをはじめたときの間合いが遠いときは強攻を、近いときは中Pを出すといい。どちらもリーチが長く、攻撃判定が出現してしまえば、一方的に負けることはほとんどない。

**C** 空中or低空ダッシュ攻撃でのラッシュをきちんとガードする相手に

は、ときどきダッシュからの投げを混ぜていこう。ただし、投げ間合いは少ないので、なるべく相手の近くから空中or低空ダッシュをはじめるべし。

**D** 低空ダッシュ攻撃は、攻撃判定の出現が早い弱攻撃がベストだ。中or強攻撃は、攻撃判定の出現前に着地することがあるのでオススメできない。

**E** 空中or低空ダッシュ攻撃の打点が

低いときは、着地後にチェーンコンボへつなげることが可能。途中でガードされた場合は、しゃがみ弱Pを何回か当てて相手のしゃがみガードを誘っておいってから、ふたたび空中or低空ダッシュからのラッシュを仕掛けるのだ。

**F** この空中or低空ダッシュは、Aと同じだ。ここから再度、B、C、Dのいずれかへと連係させよう。

これが低空ダッシュだ！

地上にいるときに、レバーを一瞬で◆に2回入力するのがコツ。入力が速いほどダッシュ時の高度が低くなる。



## Point 1 必殺技はどう使う?

キュービィの必殺技は、クセのあるものがそろっており、使いやすいとはいえない。ここでは、どの必殺技をどんな状況で使うかを解説していく。

○・Rは、食らい判定が高い位置にあるため、足払いを避けつつ攻撃することができる。よって、相手が足払いを出したくなる状況で使えば、絶好のカウンター攻撃となるのだ。チェーンコンボを相手にガードさせた直後が、とくにキマリやすいぞ。なお、この技はガードされてもスキがほとんどないので、相手の反撃にガードキャンセルを狙ったり、2発目の○→Rでツプすることも可能だ。覚えておこう。

△Aは、弱～強で技の軌道が大きく

変わる。弱なら手前に、強なら反対の画面端まで届くのだ。追いつめられた状況から強引に脱出するときや、相手の目の前に着地して技の空振りを誘うときに使ってみよう。いちおう、地上の相手にヒットした場合は、着地後にチェーンコンボにつなげることが可能だが、ガードされるとほぼ確実に反撃されるため、乱発は禁物だ。

### 攻撃力は高いが

▶ジャンプ中◎・S×Oの連続技は攻撃力が高いのが魅力。飛び道具を跳んだときぐらいしか使えないのが欠点か……



○・M.は、キマれば投げ受け身されることがないので、通常投げのかわりに使用するといいだろう。

S×Oは、密着状態からヒットしたときの大ダメージが魅力だが、キメるチャンスは少ない。また、相手の技がギリギリで届くぐらいの間合いでケンセイとして出すなら、○・Rのほうがベター。無理に使う必要はないか?

## Point 2 中間距離での闘いかた

スタート時よりも近い間合いでは、「基本戦術」で紹介した、空中or低空ダッシュ攻撃の連発が強力だ。しかしこれらは、相手に読まれてしまうと簡単にツプされてしまうことがある。そういうときは、基本戦術に固執しないで地上戦を展開してみよう。

もっとも基本となるのは、立ち中◎によるケンセイだ。この技は、リーチが長いうえに食らい判定が小さいので使い勝手がいい。適度に連発しているだけでも十分に強いが、相手の攻撃区ジャンプのタイミングを読んで出せるようになれば、さらに効果的だ。無敵

技や極端に攻撃判定が大きい技でないが、一方的にツプせるぞ。

相手がこちらの低空ダッシュ攻撃をケイカイして立っている場合は、立ちガード不能のしゃがみ中◎を立ち中◎と併用していく。これで、相手がしゃがみガードをするようになったら低空ダッシュで攻めこむのだ。

相手のガードがとて固いときは、こちらのしゃがみ中◎が届く間合いで垂直ジャンプをして、

(1)着地と同時にしゃがみ攻撃

(2)着地す前空中ダッシュ弱◎

……の2択攻撃を仕掛けてみよう。

どちらも、ヒット後はチェーンコンボにつながるので、相手がガード方向を誤れば大ダメージ確定だ。

上記の3つの方法を使っても相手のガードがくすせないなら、「前方ダッシュ○・M.」という連係を使うのもひとつの手。「基本戦術」の「空中or低空ダッシュ・着地後に投げ」よりも動作が小さく、相手に見切られにくいのが利点だ。ただし、キマると相手を反対側へ吹き飛ばすため、そこで攻めが途切れてしまう。相手を画面端に追いつめている状況を維持したいときは使わないほうがいいだろう。

## Point 3 スペシャルゲージの使い道

○→Rや○・M.のノーマル版とES版のちがいは攻撃値だけ(当然、後者のほうが高い)。ES版にしてもデメリットはまったくないので、上記のふたつの技を使うときは、なるべくES版にしていきたい。

ケンセイに使うと有効なのがQJ。

これをタテにして相手に近づくの。蜜玉がヒットした場合はES・○・R・追いうち攻撃をキメよう。

そのほか、緊急時にダークフォースを発動させて空中に浮かび、ガードを固めながら体力ゲージが回復するのを待つ……という使いかたも悪くない。



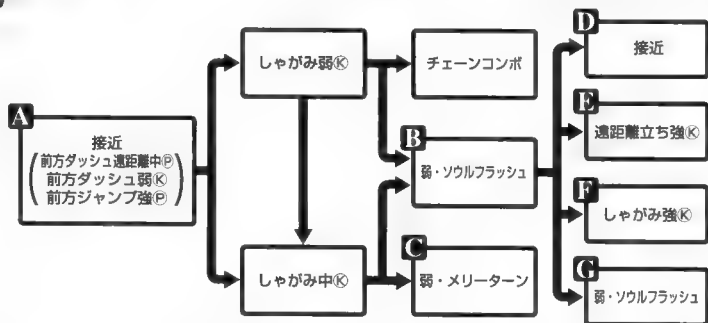
◀空中ガードを固めて逃げまわり、体力を回復せよ

## VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## リリス

モリガンと似て非なる技を持つリリス。地上を走るタイプのダッシュと射程の短い飛び道具・ソウルフラッシュをうまく活用せよ。

## 基本戦術 前方ダッシュを攻めの起点に



**A** リリスは遠距離で闘うための技を持っていない。よって、まずは間合いをつめる必要がある。相手が飛び道具を撃ちそうなときなら、ジャンプ強◎などで跳びこんでもいいが、ふだんは前方ダッシュ遠距離中◎を使う。

この技は、先端部分を当てていけばスキがほとんどないうえ、ヒット時はしゃがみ弱◎or中◎へつなげることが可能。リーチも比較的最長なので、遠い間合いから出しても届いてくれるのだ。ただし、しゃがみ状態のキュービィには空振りしてしまう。その場合は前方ダッシュ弱◎で代用すること。

**B** Aの攻撃がガードされたときは、しゃがみ弱◎or中◎を何回か当てたあとにキャンセルで弱・ソウルフラッシュを撃つ。これで相手をケンセイ

し、ふたたび前方ダッシュ攻撃を仕掛けてラッシュを持続しよう。

相手がスライディング系の技で弱・ソウルフラッシュをくぐってくるならしゃがみ弱◎を、リーチの長い攻撃で弱・ソウルフラッシュの出ぎわをツブそうとするならしゃがみ中◎をキャンセルして撃つといい。

**C** しゃがみ中◎・弱・メリーターンの連係は、ヒットすれば連続技になるし、ガードされても相手との間合いをつめることが可能。相手が弱・メリーターンの降りぎわに反撃してくる場合は、着地した瞬間に弱・シャイニングブレイドを出してみよう。

**D** これはAと同じ。このあとにはしゃがみ弱◎or中◎へ連係させること。

**E** 攻撃判定が前方へ突出するため、

先端を当てるように出せば、相手が反撃しようとしたところにヒットする。いちおう遠距離立ち強◎・ルミナスイリュージョンは連続技となるが、強◎がヒットするのを見越してコマンド入力しないと、つなげるのはむずかしい。  
**F** この技を出すときは、「**▼**要素+強◎、弱◎、弱◎、**◆**、弱◎」と入力しよう。相手にしゃがみ強◎がガードされた場合は、すかさず強◎を押してルミナスイリュージョンを出し、反撃をツブすのだ（もちろん、しゃがみ強◎がヒットしたときは何もしない）。

**G** B、D、E、Fに対して、ガードキャンセルを狙ってくる相手に有効。スペシャルゲージのストックに余裕があるなら、ES版で撃って相手の動きを封じ、そのスキに跳びこむのも手。

## Point 1 ガードを固めている相手には……?

リリスにはしゃがみガード不能技がないため、相手にしゃがみガードを固められるとキビしい展開になる。そういう「待ち」を主体とする相手には、通常投げやコマンド投げでダメージを与えていくしかない。

もっとも有効なのは、前方ダッシュ・〈何も技を出さず〉に通常投げ……という連係。リリスは前方ダッシュ攻撃からの連係を多用するので、それをケイカイしている相手にとても有効なのだ。ただし、ダッシュ中（移動中）は投げが発動しない。いったんレバーを●に入れてダッシュを中断し、その直後に●+中●と入力するといひ。

コマンド投げのミスティックアローを「基本戦術」に組みこんでいくのもひとつの手。しゃがみ弱◎ or 中◎ からキャンセルで出したり、相手の近くで弱・ソウルフラッシュを撃った直後に仕掛けるときまりやすい。ちなみに弱・ソウルフラッシュは相手に当たらないように注意すること。当ててしまうと相手のけぞり or ガード状態になり、投げるができなくなるぞ。

そのほか、相手の前方ジャンプの着地点にミスティックアローを仕掛けるという奇襲技もある。前方ジャンプのあとは、こちらの攻撃をケイカイしてガードを固めることが多いため、たま

に使うと引っかかってくれるのだ。

どの戦法にしても、投げを仕掛けるタイミングを相手に読まれると、簡単にツブされてしまうので注意。



▲前方ダッシュからの通常投げは見切られにくい。うまくラッシュに混ぜていこう

## Point 2 スペシャルゲージの使い道

もっとも多用するのは、ルミナスイリュージョン。使いかたとしては、(1)しゃがみ強◎などの、攻撃後のスキが大きい技を当てたあとに強制キャンセルで出す（「基本戦術」参照）(2)ジャンプ強◎・しゃがみ弱◎・ルミナスイリュージョンの連続技

(3)画面端の相手にチェーンコンボをキメた直後に強制キャンセルで出して、連続技にする

(4)相手の起き上がりに重なるようにしゃがみ弱◎・近距離立ち強◎・ルミナスイリュージョンの連続技

……の4つが、とくにオススメだ。

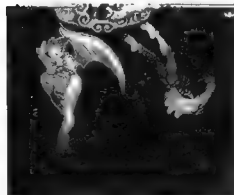
また、ミスティックアローをES版にすると吹き飛んだ相手への追撃が可能になる。ダメージ量やキメやすさを考えた場合、追撃にはルミナスイリュ

ージョンを使うのがベストだが、相手の位置によってはスプレnderラブも可。スペシャルゲージを使わずにいくなら、強・メリーターンやジャンプ強◎で追撃するといひ。

シャイニングブレイドのES版は、通常よりも無敵時間が長いのが利点だが、1ヒット目を当てたときの距離が近くないと、2～3ヒット目が空振りしやすい。対空迎撃以外の目的では使わないほうが安全だろう。



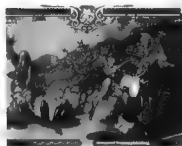
▲余裕があれば、このように連続技で追撃する



▲ESシャイニングブレイドは2～3ヒット目が空振りすることもある。注意!!

### 反撃をツブせ!!

▶しゃがみ強◎をガードされたら、強制キャンセルでルミナスイリュージョン。どんな強者でも1度はダメされる連係だ



### 空中で追撃すべし

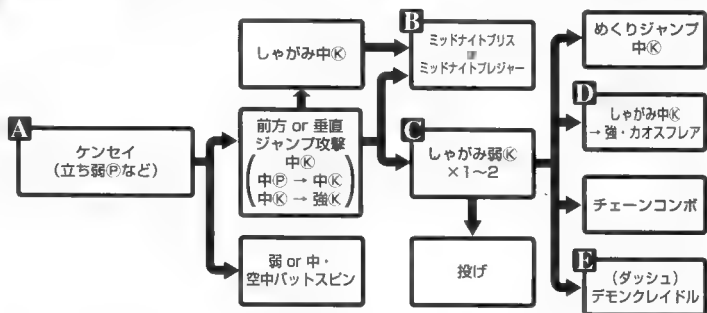
◀写真の位置でESミスティックアローをキメた場合には、スプレnderラブで追撃できる。ダメージも高めだ

# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## デミトリ

前作よりジャンプ弱のリーチが短くなり、強力な跳びこみは影をひそめたが、「スキあらば投げる」というスタイルは変化せず。

### 基本戦術 少ないチャンスを確実にモノにしろ



ふだんは中間～遠距離でケンセイを主体に闘い、相手がスキを見せたら、跳びこみからのラッシュでイッキに大ダメージを与える……これがデミトリの基本スタイルだ。したがって、跳びこみを成功させるための布石づくりが重要となってくる。

**A** 立ち弱Pは、相手の前方ダッシュや跳びこみをツッけるスグレものだ。足元への攻撃に弱いことが欠点だが、それを逆利用し、相手のしやがみ攻撃を誘うこともできる。そこでうまく跳びこめば、迎撃されにくくなるぞ。

**B** しやがみ中Kをキャンセルして出すときは、できるだけ近い間合いから仕掛けたほうが反撃を受けにくい。

**C** 接近戦の起点となる技。このあとは、投げやチェーンコンボなどで確実に

にダメージを与えたいところ。

**D** しやがみ中Kを当てるときは相手との間合いに注意。離れすぎていると相手がカオスフレアを跳び越えてくることもあるからだ。

**E** 「◆◆◆のあと、一瞬待って◆◆◆」と入力すれば、前方ダッシュ開始と同時にダッシュ・デモンクレイドルを出せる。斜め前に攻撃するため相手に当てやすく、投げやガード不能技との2択攻撃に威力を発揮する。



▲前方ジャンプ直後に強Kを空振りしつつ、中Kで跳びこむのも手



くくり投げに注意!

◀こちらのジャンプの下をくぐられたら着地と同時にデモンクレイドル。ノバー入力は逆になる(写真の場合は◆◆◆)

## Point 1

## キメろ! ミッドナイトブリス

ガード不能技のミッドナイトブリスを、さまざまな場面でキメることができれば、確実に戦略の幅が広がる。この項では、「基本戦術」で紹介した以外のキメかたを解説していく。

まず、「前方ダッシュ→姿を消しているあいだにコマンドを入力してダッシュを中断・ミッドナイトブリス」と



▲スペシャルゲージのストックがない場合は、ネガティブストーリーで代用しても可

いう方法。ちょうど、相手の目の前でミッドナイトブリスが発動するようにコマンドを入力するのがコツだ。相手のケンセイ技をツブすため、弱・ダッシュデモンクレイドルと併用すれば、さらにキマリやすくなるぞ。

つぎに、相手が起き上がると同時に仕掛ける方法。これは、相手がどこでダウンしたかで仕掛けかたが異なる。

## ●相手が画面端以外でダウン

弱・デモンクレイドルや④通常投げでダウンさせたあとがチャンス。たい

てい、相手は後方・移動起き上がりを使ってくるので、それを前方ダッシュで追いかければ、起き上がりにミッドナイトブリスを重ねられる。

## ●相手が画面端でダウン

ダウンさせる技はなんでもOKだ。この場合には、相手が前方・移動起き上がりをするのをその場で待ってから仕掛けよう。起き上がると同時に基本技で反撃してくる相手には、しゃがみ弱④を起き上がりに重ねておき、それをキャンセルして出すといい。



## こんな方法も

◀タイミングを遅らせて追いつく攻撃を出せば、相手の目の前に着地可能。この直後にミッドナイトブリスを出すのだ!

## Point 2

## 相手の攻めを食い止めるには

デミトリは、相手をラッシュで固めつづけることができないので、必然的に守りに費やす時間が多くなる。状況に応じた守りかたはもちろん、攻めに転じるポイントを把握しておこう。

お互いが画面端の近くにいるような状況では、強・カオスフレアの連発が威力を発揮する。ふつうに撃つのではなく、後方ダッシュを中断させて撃つ

ようにすればツブされにくい。また、空中ダッシュ（ガロンやサスカッチなどの宙に浮くダッシュを含む）や跳びこみが強力な相手には、弱or強・空中カオスフレアも併用しよう。いずれにせよ、空中の相手にヒットしたら、追いつく攻撃や前方ダッシュで間合いをつめ、接近戦へ持ちこむのだ。

相手にラッシュをかけられた場合に

は、弱・デモンクレイドルだけに頼るのではなく、基本技によるケンセイもありませう。リーチが長くて対空技にもなる立ち弱④やしゃがみ強④を、相手の連発のスキマに仕掛けるのだ。とくに立ち弱④は、攻撃判定の出現が早いうえ、空中の相手にヒットさせた直後に跳びこみからのラッシュに持ちこめるという利点があり、オススメ。

## Point 3

## スペシャルゲージの使い道

ミッドナイトブリスのほかに、以下の技にストックを使うのも有効だ。

ミッドナイトブレイザーは、ミッドナイトブリスよりも強力なガード不能技。Point 1で紹介した方法以外に、しゃがみ弱④をキャンセルして出すという使いかたもある。ただし、スペシャルゲージのストックをふたつ消費してしまうのが難点。

スペシャルゲージのストックに余裕

があるなら、デモンクレイドルをES版にするのもいい。無敵時間や攻撃範囲といった性能面がアップするので、相手の技をツブしやすくなるぞ。

ESバットスピンは完全な奇襲技。地上の相手にヒットすればESデモンクレイドルにつなげることができる。相手の飛び道具などを先読みして出すのも悪くないが、ガードされると確実に反撃される技だけに多用は厳禁。



▲オルバスのシーレイジなどは、前方ジャンプ+ESバットスピンの反撃可能

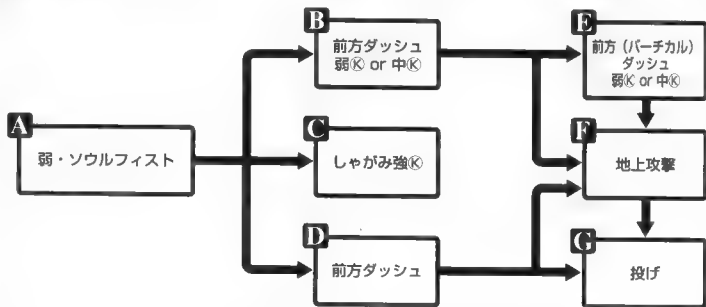
# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## モリガン

前方ダッシュ攻撃がパワーダウンしたため、接近戦での「押し」が弱くなった。ラッシュ以外の固いかたもマスターしよう。

### 基本戦術

### やっぱり基本は前方ダッシュからの連係



前方ダッシュからの攻撃で、いかに相手のガードをくずしていくかが最大のポイントとなる。上下にガード方向を揺さぶるだけでなく、積極的に投げをからめていくことが必要だ。

なお、ここで解説している前方ダッシュとは、レバーを●に短く2回入力したときのものを指している。

**A** 弾をタテにして前方ダッシュ攻撃などを仕掛けるときは、弾のスピードが遅い弱で撃とう。ただし、ガロンやフェリシアなどのジャンプがすばやいキャラが相手のときは、弾を撃つタイミングを読まれて跳びこまれると危険なので、乱発しすぎないように。

**B** ここを攻めの起点としてもいい。ふだんは、リーチが長くて攻撃判定の出現時間が長い中を、しやがみ状態

だと極端に背が低くなる相手には弱をしよう。これらを、着地する寸前で相手にヒットさせれば、そのままFへとつなげることができる。

**C** 相手が弱・地上ソウルフィストをガードした位置が近い場合は、歩いて間合いを調整したあとにしやがみ強を当てにいてもいい。これを何度かくり返せば、相手はしやがみガードを固めるようになり、前方ダッシュ攻撃のヒットする確率が格段に上がる。

**D** 前方ダッシュ攻撃を当ててくると思わせて、何も技を出さずに着地し、しやがみ弱や投げで攻撃……という連係を仕掛けるときに使う。読まれると簡単に迎撃されるので注意すべし。

**E** 前方ダッシュ攻撃を当てたあと、相手の頭上を跳び越えるように攻撃を

出して、めくりを狙う。

**F** どの技を使うかは、前方ダッシュ攻撃が当たったときの状況で変わる。

まず、低い打点でヒットした場合。このときは、迷わずしやがみ弱からチェーンコンボへつなげよう。

つぎに、ガードされたor高い打点でヒットした場合。もし、相手がこちらの降りざわに反撃してくることが多いならば、弱・シャドウブレイドを出す。そのままガードを固めていそうなら、立ち弱→(目押しで)しやがみ中・弱・ソウルフィストの連係で相手の動きを封じておき、ふたたびB、C、Dを仕掛けるのだ。

**G** 前方ダッシュ攻撃を当てた直後に仕掛けるのも有効。いろいろな場面で投げを使い、プレッシャーを与えろ！

## Point 1

## 基本戦術へ持ちこむための布石

モリガンの基本戦術は、あくまでも前方ダッシュからのラッシュである。しかし、相手との間合いが広いとき、強引に前方ダッシュをするのは危険がともなう。中間～遠距離戦では以下のように闘い、安全に前方ダッシュ攻撃が出せる状態を作ることが必要だ。

まず、スタート直後に相手が間合いを離れたときなど、遠距離戦になった場合は、強・ソウルフィストを使ってケンセイしよう。ガードされると確定ダメージを与えることができないが、相手の動きを封じたり、精神的に追いつめるには十分に役立ってくれるぞ。何発か撃っているうちに、相手はこの状態から脱出しようとして、みずから

跳びこんでくるはず。これで前方ダッシュの移動範囲内に近づいてきたら、すかさず弱・ソウルフィストを撃って基本戦術へ持ちこむのだ。

つぎに、こちらの基本技が届く中間距離での闘いでは、単発でソウルフィストを撃つのをひかえて、以下の技でケンセイしていく。

相手に近い場合は、リーチが長い遠距離立ち中 $\text{C}$ や攻撃判定の出現が早い立ち中 $\text{B}$ を使う。これで相手の攻撃をツブしていき、ガードを固めさせたら遠距離立ち中 $\text{C}$ にキャンセルをかけて弱・ソウルフィストを撃とう。

相手がやや遠い場合には、しゃがみ強 $\text{B}$  or 強 $\text{C}$ 。リーチの長さをとるなら

しゃがみ強 $\text{B}$ 、立ちガード不能で相手からダウンを奪える点を重視するならしゃがみ強 $\text{C}$ を使う。地上で $\blacktriangle\blacktriangle\blacktriangle\blacktriangle$ （あるいは $\blacktriangle\blacktriangle\blacktriangle\blacktriangle$ ）+ $\text{C}$ のコマンドを入力して、ジャンプ直後の空中ソウルフィストを撃つ手もある。

相手が基本技や飛び道具でこちらの前方ダッシュをケンセイしている場合は、前方ジャンプ強 $\text{B}$ などで跳びこむのもいい。相手が技を出すタイミングを読んでジャンプすれば、ケンセイ技を跳び越えて一方的に攻撃できるぞ。ヒットしたら、しゃがみ弱 $\text{B}$  or 近距離立ち強 $\text{C}$ ・ダークネスイリュージョンの連続技がチェーンコンボへつなげ、イッキに大ダメージを与えよう。

## Point 2

## 相手の起き上がりにコマンド投げを狙え

相手をダウンさせたあと、その起き上がりに前方ダッシュ攻撃を重ねるのはモリガンの常套手段だが、ここでは少々変わった攻めかたを紹介する。

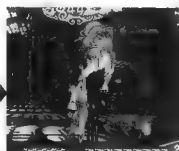
まず、相手がダウンしたら、前方・移動起き上がりの移動先で待つ。もし相手がその場で起き上がるか、後方・移動起き上がりをしたら作戦は失敗。

だが、思惑どおりに前方・移動起き上がりをしてきたら、起き上がる瞬間に強・ベクターレインのコマンドを入力しよう。すると、相手がジャンプしても、基本技で反撃してきても、投げが強 $\text{B}$ のどちらかがキマるのだ。

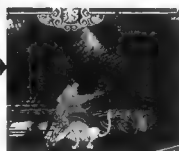
## これぞ自動2択



▲前方・移動起き上がりの移動先で待つ。ダウンさせた場所が画面端なら、相手の動きに合わせて自分が移動してもいい



▲ジャンプされたときは、「コマンド」が近距離立ち強 $\text{B}$ にバグで迎撃してくれる



▲相手が基本技で反撃してきても、たいていは投げのほうがついてしまうのだ

## Point 3

## スペシャルゲージの使い道

通常は、すべてのストックを「必殺技をES版にする」ために使い、特定の状況でのみEX必殺技を出そう。

ダークネスイリュージョンは、おもに連続技に組みこんで使う。画面端の相手へチェーンコンボをキメた直後にしたり（強制キャンセルをかける技

はしゃがみ弱 or 遠距離立ち強 $\text{B}$ ）、前方ダッシュ弱 $\text{B}$ から直接つなげるのだ。そのほか、「相手をダウンさせたときに追いうち攻撃を運めに出して空振りさせ、着地と同時にダークネス～」という奇襲戦法に使うのも悪くない。

バルキリーターンは無敵時間が長い

ので、緊急回避用の移動技になる。

相手の残り体力がわずかなときは、フィニッシングシャワーを連発するといい。ヒットすれば、攻撃終了直後にクリプティックニードルで追撃が可能だし、ガードされてもそのままケズりきってしまうことが多いからだ。

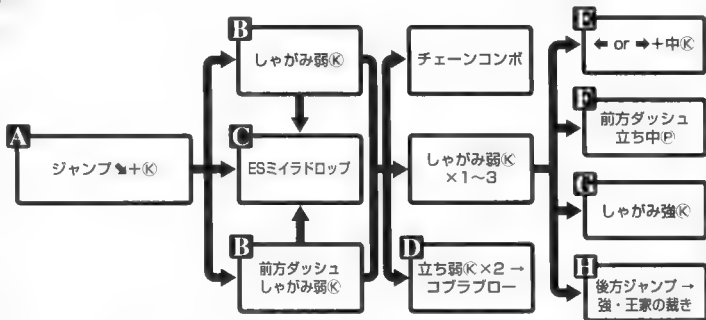
## VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

# アナカリス

ジャンプ◆+Ⓚや前方ダッシュ攻撃を主体としたラッシュと、遠距離での鉄壁の守り。このふたつをうまく使いわけることが重要だ。

## 基本戰術

**少しでも多く、相手の体力をケズり取れ!!**



ジャンプ◆+Ⓚの攻撃判定が小さくなり、降下速度も遅くなったため、前作のような2択攻撃は見切られやすくなった。ジャンプ◆+Ⓚを当てるために、さまざまな手段で相手のガードを揺さぶる必要がある。

**A** 前方ダッシュしゃがみ弱④などで  
間合いをつめてから出すほか、相手が  
近づいてくるのを待ってから出すのも  
ひとつの手 (Point2参照)。

**【B】** ジャンプ◆+ⓧが、ヒットしそう  
 かガードされそうかで、つぎに出す技  
 を使いわけ。前者ならしゃがみ弱ⓧ  
 へつなげてチェーンコンボや連続技を  
 狙い、後者なら前方ダッシュしゃがみ  
 弱ⓧで間合いをつめるのだ。

【C】相手のガードが固い場合に使う。  
ただし、相手との間合いが遠すぎると

ジャンプで逃げられる。なるべく近い  
間合いで出すこと。

■ もし、前方ダッシュしゃがみ弱④がヒットしたときは、目押しで立ち弱④につなげて連続技をキメるべし。

**E** シャガみガード不能技だが、攻撃判定の出現が遅く、近くで出すと基本技でツブされることが多い。こちらのシャガみ弱が先読ギリギリで当たるような間合いから、チェーンコンボとして出すといい。ジャンプ軌道がゆるやかなキャラに対しては、ジャンプのケンセイにもなる。

**F** ジャンプ（ダッシュ）がすばやい。キャラへのケンセイ技。相手に近づきつつ技が出せるため、このあともラッシュが継続しやすいのがポイントだ。しゃがみ状態のキュービー、リリース

モリガンには当たらないので、その場合は前方ダッシュ立ち弱⑨で代用。

❶ 相手がこちらのラッシュの切れ目に反撃しようとする場合に有効。相手の弱攻撃が届かない位置から出せば、まずツブされることはない。

**H** 相手と距離を取って完全に仕切りなおしたいときに。スペシャルゲージに余裕があれば、ES版にしてもいいだろう。ヒットすれば圧倒的に有利な展開に持ちこめるし、ガードされてもケンセイになってくれる。

変身させたら、相手の姿に合わせて立ち中④と立ち弱⑤を使いわけ、確実にダメージを与えていこう。相手を画面端に追いつめている状態なら、ゲージ1本分の体力を奪うことも可能なので、ぜひマスターしておきたい。

## Point1 ジャンプ攻撃のバリエーション

ジャンプ●+⊗が弱体化したため、それを連発しているだけでは相手のガードはくずせない。以下のようなバリエーションを使いこなして、徹底的に相手をまどわせることが重要だ。

- ①ジャンプ●+⊗を当てずに降下・しゃがみ弱⊗
- ②前方ジャンプ●+⊗(相手にギリギリで当たるように出す)
- ③前方ジャンプ・ジャンプ●+⊗で相手の背後にまわる
- ④垂直ジャンプ(1段目)・●で強制降下・しゃがみ弱⊗
- ⑤垂直ジャンプ(1段目)→ジャンプ中⊗×1~3

これらに、通常のジャンプ●+⊗を加えた6種類の攻撃を使いわければ、

相手のガードをくずすのがグッとラクになるはず。たとえば、ジャンプ●+⊗→②・ジャンプ●+⊗→①……とい

うカンジで、ガードの方向やタイミングを微妙にズラすようにラッシュをかけるといいだろう。



### 裏回りも可能

◀前方ジャンプ●+⊗で相手の背後から攻めることが可能。前方ジャンプをする間合いを調節すればどのキャラにも効く

### この間合いで

▶垂直ジャンプ中⊗はこれぐらいの間合いがもつともヒットしやすい。あまり近づけると反撃を食らうおそれがある



## Point2 鉄壁の守りを築け!!

チェーンコンボなどで大ダメージを受けたときや、跳びこみをこごとくツブされたときは、いったん間合いを広げて遠距離戦に持ちこもう。

アナカリスは、レバー操作によってジャンプの滞空時間を大幅に延長することができる。本作では空中ガードがとてもしっかりなので、ガードを固めつつ空中に浮いているだけで、相手の攻撃のほとんどを防げるはずだ。この状態から、ときどき強・王家の裁き(ES版も可)や空中棺の舞、ジャンプ中⊗の3つを使ってケンセイしていれば、

そのうち相手はジャンプ攻撃などで攻めてくるはず。それを空中ガードで防いだ直後にジャンプ●+⊗を出して、イッキにラッシュへ持ちこむのだ。

前方ダッシュ攻撃からの攻めを得意とするキャラが相手なら、しゃがみ中

⊗や立ち弱⊗でのケンセイが有効だ。後方ダッシュ強⊗で、危険を回避しながら攻撃するのもいい。

なお、ダウンさせられたときは、最初の1回だけ咎めの穴を使っておくと追いうち攻撃へのケンセイになる。



### 棺でケンセイ

◀棺の舞の棺を落とす位置は、相手がいる位置・弱⊗版という組み合わせがローリスクだ。弱⊗版の連発でもかわらない

## Point3 スペシャルゲージの使い道

もっとも多用することになるのは、ESミイラドロップ。ジャンプ●+⊗からのラッシュをきちんとガードする相手には、積極的に使っていきたい。あとは、スペシャルゲージのストック数に応じて、ESコブラブローやES王家の裁き、真実の教え(ガードキヤ

ンセル専用技)に割りふっていく。そのほか、ラッシュの途中で不意に奈落の穴を仕掛けるのもおもしろい。攻撃判定が出現するのは遅いものの、空中にいる相手も捕らえることが可能なのがポイント。ESミイラドロップをジャンプで避ける相手に有効だ。



▶▲の隙にミイラ攻撃は受けるが、この隙に使うと受けるダメージが軽減される

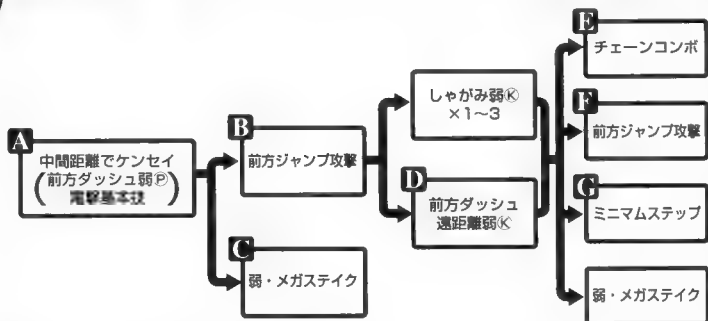


# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## ビクトル

動きは遅いが、基本技とコマンド投げの性能はかなり高い。前方ダッシュや移動技、空中チェーンコンボの使いかたがカギ。

### 基本戦術 相手に近づければチャンスあり



全キャラ中、トップクラスの攻撃力と多彩なコマンド投げを持つパワー・ファイター。ただ、それを活かすには相手に近づく必要がある。強力な基本技や新必殺技を駆使して相手の動きを封じ、接近戦に持ちこよう。

**A** スタートと同時に跳びこむのも手だが、堅実にいくならば、電撃基本技や前方ダッシュ弱◎などで相手をケンセイしながら間合いをつめるといい。なお、電撃基本技の使用法についてはPoint1でくわしく解説する。

**B** 跳びこむ場合には、以下の2種類の技を状況に応じて使いわけていく。

こちらのケンセイをイヤがり、すぐに空中へ逃げようとする(空中ガードを固めつつ垂直or後方ジャンプする)相手には、前方ジャンプ弱◎・弱◎・

中◎の空中チェーンコンボ。これなら相手が地上にいても空中にいても攻撃が当たるので、安心して跳びこめる。

相手がこちらの跳びこみを迎撃するために地上で待っている場合は、前方ジャンプ強◎or強◎がオススメ。攻撃判定が大きいので、先端だけを当てるように出せば、まず迎撃されない。

**C** 着地のスキがほとんどないため、ローリスクだ。もし、相手がこちらの降りざわを攻撃しようとして近づいてきた場合は、着地と同時にコマンド投げを仕掛けたり、相手の技に対してガードキャンセルを狙ってみてもいい。

**D** 弱◎を出すときは、相手に近づきすぎないように注意しよう。前方ダッシュ近距離弱◎だと、しゃがみ状態の相手(ジェダ、デミトリ、ビクトル、

アナカリス、ビシャモンをのぞく)には空振りするからだ。ただ、その性質を逆利用し、コマンド投げを仕掛けるときの布石にする手もある。

**E** ガードされた場合は、最後まで技を出さずに(電撃)しゃがみ中◎で止めてみよう。すると、相手はこちらへ跳びこんできたり反撃を出してくることが多いので、そこを電撃しゃがみ強◎や電撃近距離立ち中◎、弱orES・メガフォーリッドで攻撃するのだ。意外なほど引かかってくるぞ。

**F** ここからは、Bと同様にしゃがみ弱◎や前方ダッシュ弱◎に連係可。

**G** こちらの基本技をおそれてガードを固めている相手には、しゃがみ弱◎・ミニмумステップ・コマンド投げの連係を仕掛けてみるとおもしろい。

## Point 1 中間～遠距離でのケンセイ

中間～遠距離戦では、攻撃ボタンを押さばなしにすることで出せる“電撃基本技”でケンセイしていこう。

電撃遠距離立ち中⑥は食らい判定が小さいので、相手のケンセイ技や前方ダッシュをツブすのに使える。また、相手が遠距離から飛び道具（下段スマイル&ミサイルと弱or中・暗器砲をの

ぞく）を撃ってくる場合は、この技を使って弾をかき消しながら間合いをつめることも可能だ。

電撃しゃがみ中⑧は攻撃判定の出現がとて早く、立ちガード不能なのがポイント。中間距離からいきなり出すとヒットしやすい。

電撃遠距離立ち強⑥はリーチの長さ

が魅力だが、空振りするとスギが大きいの。最低でもガードさせること。

電撃しゃがみ強⑧は先読みの対空技として重宝する。空中ガード不能のもうれしいところだ。ただし、予備動作が大きいので、ジャンプがするどいキャラには使いにくい。その場合は後方or垂直ジャンプ強⑥で代用しよう。

## Point 2 コマンド投げをキめるには……?

ジャンプ攻撃以外のしゃがみガード不能技を持たないビクトルにとって、コマンド投げは重要な存在だ。これを攻めの要所におりませていけば、相手のガードをくずすのが容易になるぞ。ここでは、前ページで紹介した「しゃがみ弱⑦・ミニマムステップ・コマンド投げ」以外の戦法をとりあげる。

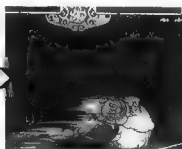
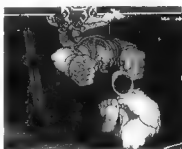
もっともキメやすいのは、ジャンプ中⑥をわざと空振りさせ、着地と同時に相手をつかんでしまうという戦法。ジャンプ中⑥の攻撃判定は上のほうに出現するため、ジャンプ頂点付近で技を出しても地上にいる相手（ジェダ、

アナカリス、ビクトルをのぞく）には当たらない。相手がジャンプで逃げるのを防止できるうえ、攻撃が当たった反動で相手との間合いが広がる心配がないというメリットがある。

コマンド入力がむずかしくなるが、前方ダッシュ弱⑨or前方ダッシュ近

距離弱⑩を、相手の近くで空振りさせてから仕掛けるのもいい。ジェダ、デミトリ、アナカリス、ビクトル、ビシャモンをのぞいた10キャラが、しゃがみガードを固めているときに狙うべし。

そのほか、下の写真のような戦法もある。たまに使ってみるといいだろう。



### こんな方法も

◀前方ジャンプ強⑥をガードさせた直後に、前方ダッシュで接近して投げ。もちろんブルデンハイム3でもつかめるぞ

## Point 3 スペシャルゲージの使い道

基本技や投げが強力なため、スペシャルゲージのストックがあまりがただが、うまく使えばより攻撃力がアップするぞ。おもな使い道は以下の5つ。

1ESギガバーン

2ESメガフォーリッド

3ES追いうち攻撃

4サンダーブレイク

5ゲルデンハイム3

1)はガードキャンセル時のみ使用しよう。ガードキャンセルなら、ほぼ確実にヒットするので、ムダ使いに終わることが少ないからだ。

2)は飛び道具に対するカウンターとして使用する。飛び道具を消しつつ相

手に突撃できるので、VSデミトリ戦などで役立つ。

3)は攻撃力の高さが魅力。確実に追いうち攻撃がキマる状況なら狙ってもいい。ただし、追いうち攻撃のダメージ=回復可能ダメージなので、追いうちはラッシュをかけること。

4)は弱・メガスティックを空中で迎撃

しようとする相手に使う。振り上げたコブシ部分の攻撃判定が空中ガード不能であることを利用するのだ。

5)は、投げ間合いも攻撃力もメガスパイクより上の性能を持つコマンド投げ。スペシャルゲージのストックがある場合は、迷わずこちらを使おう。仕掛けかたはPoint2を参照。



### 空中ガード不能

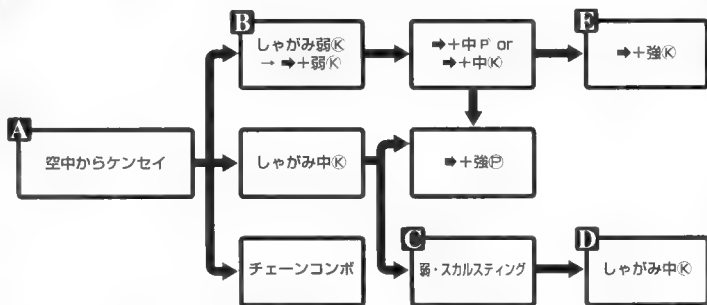
◀「セイヴァー」では貴重な空中ガード不能技。相手が跳ぶのを跳んで出すことができれば、強力な対空技となる

# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## ザベル

驚異的なリーチを誇る基本技と、変幻自在の移動手段を、うまく組み合わせて相手をカクランしていこう。

### 基本戦術 攻撃タイミングを巧みにズラしてヒット&アウェイ



基本技のリーチの長さを活かすためにも、ジャンプ、空中ダッシュ、低空ダッシュ（Point 1 参照）という3つの移動手段を使いわけ、ヒット&アウェイを心がけて闘うといい。

**A** 中間～遠距離戦では、空中からの攻撃で相手を押さえこむのが基本。技の先端だけを当てるように仕掛け、着地時の間合いがせまいときは地上攻撃へ連係させ、広いときは後方ジャンプ or 後方ダッシュで逃げるのだ。

このときに使っていききたい攻撃は、おもに以下の4種類。

① 前方ジャンプ ■要素 + 中 P

② 前方ジャンプ ■要素 + 中 P → 強 K の空中チェーンコンボ

③ 垂直 or 後方ジャンプ → 前方・空中ダッシュ ■要素 + 中 P or 強 K

④ 垂直 or 後方ジャンプ・前方・空中ダッシュ・弱・スカルスティング

これらを使いわけ、攻撃のリズムをひんばんに変えていけば、相手に対空技で迎撃される可能性が低くなるぞ。

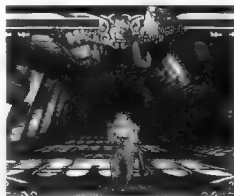
**E** 本来はシャガみ弱 K → ■ + 弱 K と連打キャンセルでつなぐのだが、シャガみ弱 K はリーチが短い。届きそうになければ ■ + 弱 K だけでも OK。

**C** 相手に当てればスキがないので、闘いの主導権をにぎりたいときに重宝する。ガードキャンセル以外の反撃はまず受けられないため、ガードキャンセルを使ってこない相手には多用したい。

**D** 直前の弱・スカルスティングが、ヒットしたかガードされたかで行動が変わる。ヒット時は、シャガみ中 K にキャンセルをかけて弱・デスハリケー

ンやイービルスクリームへつなげる。ガードされた場合は、■ + 強 K が弱・スカルスティングへ連係させよう。

**E** 遠距離で ■ + 中 P or 中 K をガードした相手は、ジャンプしようとしたり、ガードを解くことが多い。そこに ■ + 強 K で奇襲をかけるのだ。



▲スカルスティングは、下をくぐられると危険。出すタイミングを読まれるな!!

## Point 1 低空ダッシュを使いこなせ

地上で◆◆(あるいは◆●)とすばやく入力することで、前方ジャンプの直後に前方・空中ダッシュをすることができる。これが“低空ダッシュ”だ。ふつうのジャンプor空中ダッシュ攻撃よりもモーションが小さいため、相手に見切られにくく、しゃがみガードをくずすのにもってこいなのだ。

以下に、低空ダッシュ時に使用する技を紹介しよう。

1低空ダッシュ●要素+中◎

2低空ダッシュ強◎

3低空ダッシュ●要素+強◎

4低空ダッシュ強◎

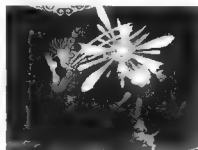
(1)は中間距離からの奇襲に使う。ヒット時は地上攻撃につなげることが可能で、ガードされてもスキが少ない。攻撃後も闘いの主導権をにぎっておきたいときに使うといだろう。

(2)は3ヒットするのが利点。たとえ立ちガードで防がれても、2~3ヒット目をしゃがんで食らってくれることがあるからだ。ただし、ガードキャンセルを使いこなす相手には多用厳禁。

(3)は、空中ダッシュ中に●要素+◎を使うと放物線状に落下することを利用した攻撃。ふつうのジャンプから仕掛けると反撃を受けやすい●要素+強

◎だが、空中ダッシュから出せば、滞空時間が大幅に短くなるため、相手から反撃を受けるリスクが小さいのだ。

(4)はスカシ投げに使う。空中ダッシュ強◎は上方向に攻撃が出るので、地上の相手に当たらない。これで動きを封じておき、着地と同時に投げる！



▲相手が跳びあがった瞬間、強◎の足裏から放つ白の炸裂

## Point 2 地上でのケンセイ

デミトリ、ガロン、レイレイなど、強力な対空技を持つ相手に無理に接近しようとするのは危険。彼らを相手にした場合は、中間距離でのケンセイが勝敗のカギをにぎる。

ベストの間合いは、●+弱◎がギリギリで届く程度。ここから、●+弱◎

や●+中◎、●+中◎を単発で当てていくのだ。ただし、●+弱◎以外は空振りするとスキが大きいので、最低でもガードさせるように。

これをくり返して画面端に追いつめれば、相手はジャンプやダッシュなどを使って画面端から脱出しようとする

はず。そこを、P.241で紹介している対空技で確実に迎撃していこう。

いずれにせよ、こちらからガンガン跳びこんでいくのは避け、相手の行動に落ち着いて対処すること。地上戦で優位に立てば、そのうちに基本戦術へ持ちこめるチャンスがくるはずだ。

## Point 3 スペシャルゲージの使い道

ゲージのストックは、イービルスクリーム、デスボルテージという強力なEX必殺技につぎこんでいこう。

前者は、おもに連続技として使う。ジャンプ攻撃(orスカスティング)・しゃがみ中◎・イービルスクリームや、しゃがみ弱◎×2・イービルスクリームあたりがオススメだ。どちらも基本技がヒットしたのを確認してから

コマンドを入力できるのが便利。

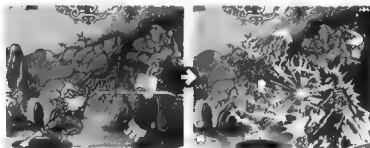
そのほかに、中間距離からの奇襲として使う手もある。チェーンコンボや●+中◎をガードさせて相手の反撃をさそい、そこにカウンターでイービルスクリームをキメるのだ。

一方、デスボルテージは、相手の攻撃へのカウンターとして使用する。イービルスクリームをガードされた直後、

または●+強◎を当てた(ヒット、ガードは問わず)直後に仕掛ければ、離れざわに動こうとした相手にヒットするぞ。また、キュービー、アナカリスなど空中に多いキャラに對し、相打ち覚悟で出すのも悪くない。



▲空中ダッシュを多用するジエダなどには単発のデスボルテージが効果を発揮する



### 反撃をツブせ!!

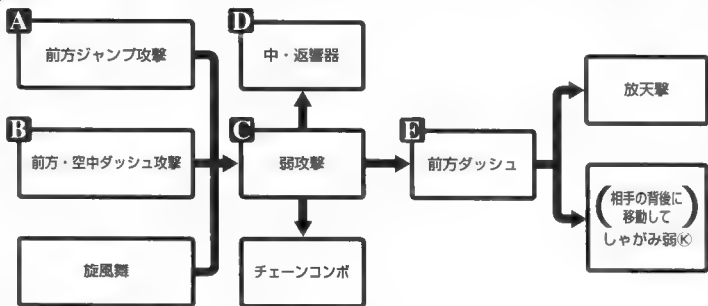
◀イービルスクリームがガードされても直後にデスボルテージを出せば、反撃しようとした相手にヒットすることが多い

## VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## レイレイ

ガードキャンセルは弱体化したが、細部の変更によって攻め手が大幅に増えている。見た目ほど使いづらい点も魅力だ。

## 基本戦術 多彩な移動手段で相手をまどわせよう



前方ダッシュ中でもコマンド投げの放天撃が使用可能になり、また、空中ダッシュ後のスキが減って連続技をキメやすくなっている。この変更によって、徹底した攻めが可能になったぞ。

**A** 跳びこみには、攻撃判定が長時間出現する強◎が有効。相手が対空迎撃してきそうなら、早めの強◎でツプしたり、ジャンプ弱◎→（弱◎→）強◎で攻撃をつづけてケンセイしよう。

**B** 空中ダッシュ攻撃も強◎で十分だが、リーチの長さを重視するなら中◎を使う。空中ダッシュは、レバーを◆（◆◆）と入力して前方ジャンプ直後に行なう（以下、低空ダッシュ）か、◆◆◆と入力して後方ジャンプ中に行なうと迎撃されにくい。後者は、そのまま着地するという行動をまげて相手

をホンロウすることも可能。

**C** 攻撃後のスキが少ないしゃがみ弱◎がメイン。リーチ優先ならしゃがみ弱◎や遠距離立ち弱◎を使う。立ち弱◎はとくに必要なし。弱攻撃のあとはAやBから攻めなおすのも手だ。

**D** 中・返響器は相手のケンセイをツプするのに有効（こちらのしゃがみ弱◎の先端が当たる間合いなら強やES版を使う）。これで相手の行動を封じた

ら、強・暗器砲や旋風舞で攻めこもう。

**E** 前方ダッシュで姿が消えたときは全身無敵になっている。ここで放天撃を使えば、相手の攻撃を避けつつ投げることも可能だ。たとえ相手がジャンプで逃げて、暴発した返響器が対空技になる（つねに中◎+強◎でES版にしておくと確実）。近距離からダッシュしたときは、しゃがみ弱◎で写真のような奇襲をかけるのも有効だ。



▲このくらいの間合いから前方ダッシュして、レイレイの姿が消えた直後に……



▲しゃがみ弱◎を出すと相手の背後に移動するが、攻撃は反対方向に出てしまう



▲しかし、弱◎を連打して再度しゃがみ弱◎を出せばすぐに向きを変えられる

## Point 1 暗器砲と旋風舞を使いこなせ

暗器砲は、弱ならケズリと飛び道具の相殺に、中なら跳びこみへのケンセイに役立つ。しかし、強力なのはしゃがみガード不能の強。相手が画面端にいる場合、近距離で強・暗器砲を撃って、しゃがみ弱◎・弱◎・中◎のチェーンコンボを仕掛ければ、相手はいす

れかの攻撃を食らうのだ。

旋風舞は、弱or中、および地上or空中で使用目的が異なるが、とくによく使うのが弱。当たったときに●+弱◎を連打すれば、旋風舞の中断直後にしゃがみ弱◎へつなげられる。ヒット時は立ち強◎や天雷破で追撃しよう。

中は、発動直後に●+弱◎連打（背の低い相手には中◎連打）で中断し、ジャンプ弱◎・しゃがみ弱◎で奇襲をかけるのに使う。また、中間距離で発動し、すぐに中断すれば、相手の対空技を空振りさせることも可能だ。

一方、空中旋風舞は中断後の降下中に前方・空中ダッシュをして、強◎で攻めこむといった使い道があるぞ。

ただ、旋風舞は基本的に予備動作が大きいので、相手をダウンさせたときに使うこと。地上版ならジャンプ攻撃やしゃがみ中◎を当ててから、空中版なら後方ジャンプから使うのが安全だ。

### 強・暗器砲からの攻め

画面端以外では、強・暗器砲の発射後に攻撃を当てると、間合いが離れて暗器砲が空振りしやすくなる。写真のように対処しよう。



▲発射直後に垂直ジャンプ  
中◎の空振りでケンセイ



▲着地と同時にしゃがみ弱◎を出せば相手は回避用難

## Point 2 スペシャルストックゲージの使い道

天雷破は、与えるダメージが大きい上に、最初の分銅がしゃがみガード不能。たとえガードされても、落ちてきた鉄球をタテに強・暗器砲や旋風舞で攻めこめる。スペシャルゲージのストックをすべて費やしてもいいほど強力な技だ。以下の過程から出そう。

1しゃがみ弱◎・立ち強◎から

ふつうにコマンドを入力するだけで可能。最初の弱◎を押すときに●を入力していれば、しゃがみ弱◎との連係でガードを上下に揺さぶれる。ヒット時は連続技になることも魅力だ。

2しゃがみ弱◎・しゃがみ強◎から

要領は1と同じ。しゃがみ強◎は相手のダウン時間が長いので、鉄球による追撃がヒットしやすいのが利点。

3しゃがみ弱◎・しゃがみ弱◎から

1は途中でガードされると、立ち強◎を出すぶん、相手に立ちガードやガードキャンセルさせるスキを与えてしまう。コマンド入力が早ければしゃがみ弱◎・天雷破も可能だが、難易度はきわめて高い。そこで、レバーを●に入れつつ弱◎・天雷破のコマンド、と入力しよう。弱◎から弱◎へ移行するときのタイムラグによって、しゃがみ

弱◎→天雷破が実行しやすくなる。

4ジャンプ強◎から

ジャンプや空中ダッシュ中に強◎を押し、すぐにコマンドを入力。着地と同時にコマンドを完成させる。1や2が通用しないときに有効。

5弱・空中旋風舞（の中断）から

要領は4と同じだが、難易度は圧倒的に低い。旋風舞の発動後にコマンド入力をはじめると、弱◎や強◎を押した段階で動作が中断され、着地後に天雷破が出る。コマンド入力が早ければ中・旋風舞からでも可能だ。

6しゃがみ強◎から

しゃがみ強◎をガードされたときに狙う。すばやい入力を要するが、回避されにくい。強◎のヒット時は相手の起き上がり鉄球が重なる利点も。

■

天雷破以外の技では、ES返響器が

使いやすい。本体がダメージを受けても飛び道具（音波）が消えず、さらに空中連続ヒットも可能になったからだ。相打ち覚悟の対空技になるぞ。

ES暗器砲は、比較的ケズリ・ダメージが大きいので、天雷破の鉄球で相手のジャンプを封じつつ出すといい。

中華弾は、相手の基本技（跳ね返し狙い）をさそい、低空ダッシュや天雷破で攻めこむのに使う。ヒットさせることは考えないほうがいいだろう。

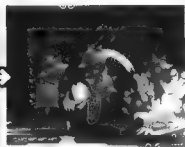
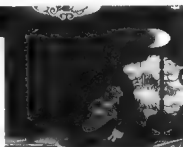
地霊刀は、相手の前方ダッシュを迎撃したり、空中ガードを多用する相手にダメージを与えられる（空中ガードした相手に●+強◎で追撃）。

ES追いつく攻撃は、最後のトドメと体力回復の時間がせぎに有効だ。

ダークフォースは、投げや低空ダッシュが使えなくなるので、発動時の無敵時間を利用するとき以外は不要。

### 天雷破後の行動

▶天雷破のあとはヒットの有無にかかわらず強・暗器砲を出すのがセオリー。追いつく攻撃はそれからでも間に合うぞ

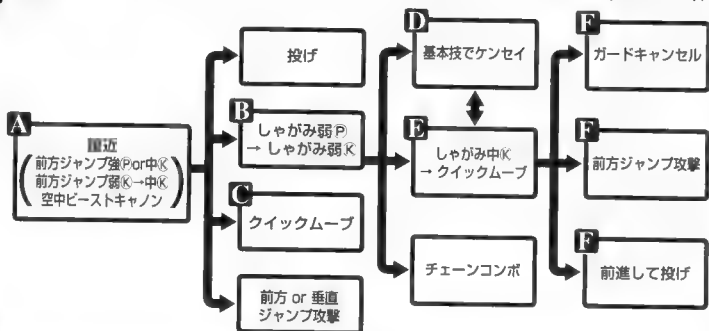


# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## ガロン

移動技のクイックムーブが導入されて、よりスピーディに闘えるようになった。守りにまわらないでガンガン攻めていこう。

### 基本戦術 クイックムーブをうまく活用するのだ



クライムレイザーの無敵時間がなくなったため、前作のような「対応型の闘い」をするのは少々ツライ。持ち前のスピードと使い勝手のいい基本技で相手の動きを封じつつ、前方ジャンプやクイックムーブからの攻撃で一瞬のスキを突く……という、つねに先手を取っていく闘いかたを心がけたい。

**A** ガロンのベースに持ちこむには、遠距離立ち弱が届く間合いまで接近したいところ。オーソドックスなのは前方ジャンプ強P or 中での飛びこみだが、空中ビーストキャノンを使うのもひとつの手 (Point 2参照)。

**B** 相手の起き上がりを攻めるときはここを攻めの起点としてもいい。しやがみ弱P・しやがみ弱Kは、チェーンコンボになるように出し、ヒットした

場合はP、241で紹介しているチェーンコンボへつなげるべし。ガードされたときはD、Eなどに連係させよう。

**C** 跳びこんだ直後など、相手に密着した状態でクイックムーブを使えば、相手の背後にまわりこめる。すかさずしやがみ弱P・立ち or しやがみ中P・モーメントスライスの連続技、投げ、チェーンコンボのいずれかで攻撃だ！

**D** ガロンは近距離でのケンセイ技が豊富だ。目的に応じて使いわけよう。

① 相手を固めたいとき

前進しつつ遠距離立ち弱を当てていき、相手の動きを封じる。間合いが広がってきたらEへ。

② 地上攻撃 or 前方ダッシュ対策

しやがみ中Pは、リーチが長いうえで攻撃判定の縦幅が広い。ローリング

バックラーのように食らい判定が低い位置にある技から、宙に浮かぶタイプの前方ダッシュまで、この技ひとつでケンセイできるのが強みだ。

しやがみ中Pは、攻撃判定の出現が早いことと足元の食らい判定が小さいのが魅力。足払いツプしに重宝する。

**E** 基本技を何発か当てているうちに間合いが広がってきたら、しやがみ中Pからキャンセルでクイックムーブを出そう。相手のガード硬直中に間合いをつめることができる。

**F** DとEをくり返して動きを封じていけば、相手はクイックムーブで移動した直後を狙って反撃しようとするはず。そうならばこっちのもの。相手が技を出しているスキに跳びこんだり、反撃に対してガードキャンセルを使え。

## Point 1 奇襲に最適！ダッシュ攻撃

中間～遠距離戦では、基本技によるケンセイだけでなく、たまに前方ダッシュ攻撃をおりませるといい。

前方ダッシュ強⑧は、ダッシュ自体の突進スピードと強⑧のリーチの長さとかが相まって、遠距離から出したときの奇襲効果はバツグン。相手の前方or

空中ダッシュ攻撃や飛び道具を未然にツプすることができるぞ。相手の行動を讀んで、ここぞというときにこそ。

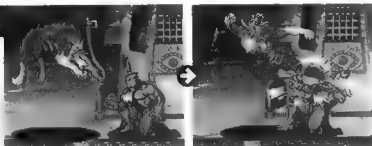
ダッシュ中にレバーを進行方向とは逆に入れて移動を中断し、降下中に技を出す“ショートダッシュ攻撃”は、通常のダッシュよりも着地前後のスキ

が小さい。中間距離から出して相手のしゃがみガードをくずすときに使うといいだろう。ヒットすれば、そのまましゃがみ弱⑨からのチェーンコンボへつなげられるのもうれしいところ。

ただし、レバーを逆方向に入れたと同時に攻撃ボタンを押すと通常の前方ダッシュ攻撃になるし、強⑧ならダッシュ中断開始から60分の1秒、中⑧は60分の2秒、弱⑧は60分の3秒以内にボタンを押さないと、攻撃判定が出現する前に着地してしまう。タイミングがシビアなのはまちがいないが、ぜひマスターしておきたい。

### ショートダッシュ

▶●、●、●入れっぱなし、攻撃ボタンという順で、できるかぎり早く入力すると出しやすい。攻撃は中⑧がオススメだ



## Point 2 ビーストキャノンを使いこなせ！

ガードされるとスキが大きく、使いにくい技に思えるビーストキャノンだが、出しどころをまちがわなければ、なかなか頼りになる技だ。

まず、垂直ジャンプ直後の空中ビーストキャノン。地上で●●●●●+色とコマンド入力すれば（最後の●は、やや長めに入れるのがコツ）、攻撃前のスキを減らせるので、相手に見切られにくい。ガードされてもそのまま基本戦術に持ちこめるのもポイントだ。

つぎに、ガードキャンセル時の対空ビーストキャノン。ヒットしたあとに↖方向転換し（つまりノノと動く）、

さらに追いうち攻撃をキメれば、そこそこのダメージを与えられるぞ。ガードされたときは、めくりヒットを狙って、で降下するか、orで相手から離れて反撃を受けにくしよう。

そして、連続技に組みこむESビーストキャノン。これについては次項で。



◀このぐらいの間合いから出せばガードされても平気



確実に2ヒット

◀・・・だといいうちが間に合わないことが多い。方向転換のタイミングはシビアだが、ノノのほうが2ヒットしやすいぞ

## Point 3 スペシャルゲージの使い道

ここでは、モーメントスライス以外のゲージ消費技について解説する。

ESビーストキャノンは、方向転換がうまくできれば5ヒットさせることもできる。ジャンプ強⑨で跳びこんだあとやクイックムーブで相手の背後にまわりこんだ直後に、立ち中⑨or中⑧からキャンセルで出そう。なお、突進方向は「↖ノノ」がオススメ。

ドラゴンキャノンは、空中ダッシュを攻めの起点とするキャラに対して、相打ち覚悟の対空技として使う。そのほか、自分の回復可能ダメージを回復するための時間かせぎとして出すのもいい。ただし、近距離でガードされると反撃を受けやすいので注意。

ダークフォースは、前方ダッシュ攻撃からチェーンコンボへつなげるのが

通常よりもラクになるため、つい多用したくなる。しかし、ダークフォースを発動すれば、こちらが前方ダッシュ攻撃で攻めこもうとしていることが、相手にバレてしまう。当然、基本技や飛び道具でのケンセイもキビしくなるので、ダークフォースを発動したからといって強引に突っこまず、基本戦術にのっとった闘いかたを維持しよう。

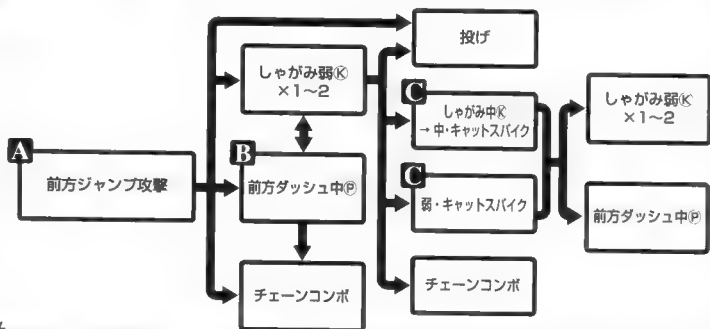
## VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## フェリシア

「スピードと手数で勝負」という戦闘スタイルは前作と同じだが、基本技の性能が向上したので、かなりパワーアップしているぞ。

## 基本戦術

## 前方ダッシュ攻撃&amp;キャットスパイクでスピーディに攻めよう



フェリシアを使うときに重要となるのは、自慢のスピードを活かし、相手に反応されないように攻めつけるということ。それを実践するためにも、しゃがみガード不能の前方ダッシュ攻撃や新必殺技のキャットスパイクを、有効に活用していきたい。

**A** 前方ジャンプ攻撃は、近距離から跳びこむなら中、中間距離なら強、遠距離なら強と使いわけろ。

中は、攻撃判定が2回出現するの

が利点。そのため、やや高めめの打点でヒットさせても着地後にチェーンコンボへつなぎやすいほか、空中ガードされても反撃を受けにくいのだ。

強を使って跳びこむときは、フェリシアの手の部分を低めに当てるように出すこと。そうすれば、相手の対空技をツプしてくれることが多いぞ。

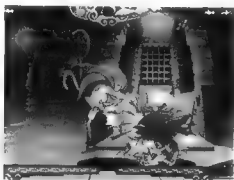
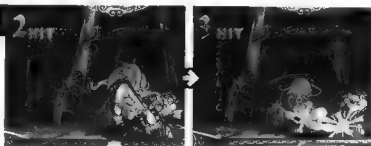
**B** 前方ジャンプ攻撃（弱・キャットスパイクでも可）で相手に近づいたら、この技としゃがみ弱の2択攻撃でガ

ードを揺さぶろう。ヒット時はそのままチェーンコンボへつなげられる。

**C** しゃがみ攻撃などにキャンセルをかけて出していく。攻撃判定の出現が早いうえに、ガードされても相手より先に行動可能になるというメリットもある。くわしい使いかたは、右ページのPoint 1を参照のこと。

## 確実につなげ！

▶前方ダッシュ中がヒットしたら確実にチェーンコンボにつなげること。これができるは、勝率はかなり上がるハズ



▲前方ジャンプ強を低めで出せば、ほとんどの対空技をツプすることができる

## Point 1

## キャットスパイクを使いこなせ

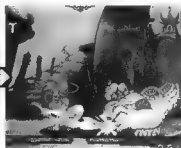
しゃがみ弱⑨をガードさせたあとの行動として、投げや前方ダッシュ中⑩とならんで有効なのが、キャットスパイク（以下、スパイク）だ。

弱・スパイクは、しゃがみ弱⑨からキャンセルを出して、相手を固めるのに使う。しゃがみ弱⑨→前方ダッシュ中⑩の連係よりも技のつながりが早く、反撃されにくいのが利点だ。ただし、相手が画面端にいるときは、しゃがみ弱⑨の先端がギリギリで届くぐらいの間合いから仕掛けないと、ガード後に

投げられてしまうので要注意。

一方、中・スパイクは、技の後半部分をしゃがみ状態の相手にヒットさせれば、着地後にチェーンコンボへつなぐことが可能だ。しゃがみ弱⑨から目

押しでしゃがみ中⑨につなげ、それをキャンセルして出せば、離れぎわに動こうとした相手にベストのタイミングでヒットする。しゃがみ弱⑨からの連係のひとつとして覚えておこう。



## 狙いはチェーン

◀中・スパイクがしゃがんでいる相手に当たれば、チェーンコンボが確定。しゃがみ中⑨キャンセルから狙うといいぞ

## Point 2

## 中間～遠距離での闘いかた

相手が中間～遠距離から飛び道具で押してくる場合や、基本技で前方ダッシュをキャンセルしてくるときは、遠距離立ち強⑨を使って相手の技の出ぎわをツプす、という戦法が有効。遠距離立ち強⑨はかなりリーチが長く、攻撃判定の出現も早いので使い勝手がいい。

また、相手の飛び道具に対しては、先読みして弱・ローリングバックラーを出し、飛び道具をくぐって反撃する

手もある。ヒットしたら⑩を追加入力して、確実にダウンを奪うこと。

上記の技によるキャンセルが功を奏して、相手が遠距離で技を出さなくなったら、今度は前方ダッシュ強⑨の出番。前方ダッシュ強⑨はリーチが意外に長く、しゃがみガード不能なので、相手にとっては遠距離からでも対応しにくい。この技を使って接近し、そこから基本戦術のラッシュに持ちこむのだ。



▲遠距離立ち強⑨はリーチが長いので、飛び道具などの出ぎわをツプすのに最適

## Point 3

## スペシャルゲージの使い道

スペシャルゲージのストックは、基本戦術に持ちこむための手段として有効な、ダークフォースに最優先でつぎこんでいきたい。

ダークフォースは、子ネコの攻撃タ

イミングがフェリシアとズレているのがポイント。これを利用すれば、フェリシアの攻撃を空振りにして子ネコを先に突っこませ、相手に近づくときのタテがわりにすることができるのだ。

子ネコは、フェリシアの技の攻撃判定の少し先に跳びこんでいく。よって、相手との間合いに応じてフェリシアの

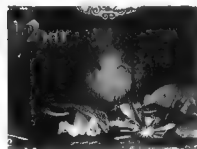
攻撃を使いわけないと、子ネコの攻撃が空振りするので注意。近距離ではしゃがみ中⑨、中間距離なら遠距離立ち中⑨などで誘導するといひ。

ダンシングフラッシュも、利用価値が高い。突進スピードが速く、飛び道具の下をくぐれるので、相手の技をガードしたあとの反撃や飛び道具へのカウンターとして重宝するぞ。ヒット時は、トイタッチでの追いうちも確実にキマる（画面端のぞく）。

ブリーズヘルプミーは、弱⑩+強⑨か中⑨+強⑨で出せば対空技になる。ただし、ガードされたときのスキがかなり大きいので、慎重に使う。



▲子ネコをタテにして接近する。相手がガードしているようなら、迷わず投げにいひ



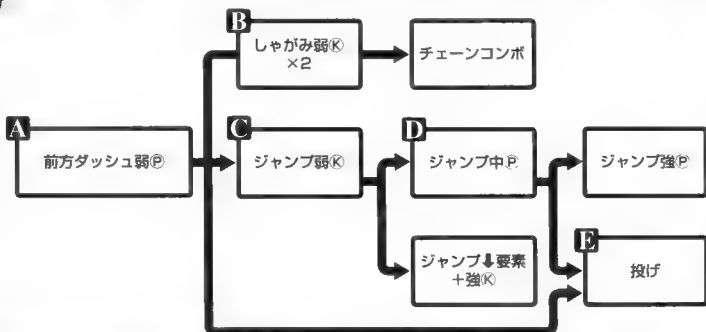
▲ダンシングフラッシュ後はトイタッチで追いうち

## VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## オルバス

ガードキャンセル技の性能が低いため、受け身になると不利だ。  
前方ダッシュとウォータージェイルを駆使して積極的に攻めよう。

## 基本戦術 前方ダッシュからのラッシュで追いこめ！



前方ダッシュ攻撃からのラッシュでベースをにぎり、最後にはウォータージェイルがらみの連続技をキメる……これが、今回のオルバスの持ち味だ。

**A** 攻撃判定の出現が早く、相手の足払いをツブせるので、ラッシュの起点として使うのに申しぶんの性能を持つ。前方ダッシュ中Ⓐは、ヒット後



▲食らい判定がいさくなる前方ダッシュ 1 の特性を活かして、ハットワークよく闘え

にチェーンコンボへつなげられるが、ガードキャンセルされやすい。確実にヒットするとき以外は使わないこと。

ちなみに、ダッシュ中に相手が前方ジャンプをしてきたら、ちょうど真下を通りすぎた瞬間にレバーを逆（右へ移動中なら●）に入れてダッシュを中断し、相手の背後から投げよう。

**E** 前方ダッシュ弱Ⓐで接近したあとは、この技を2発1セットで出して、相手を固める。ヒットしたらチェーンコンボにつなげ、ガードされたときはふたたび前方ダッシュ弱Ⓐで間合いをつめたり、CとEへ連係させるべし。

**C** 相手がしゃがみガードに固執していたり、基本技でラッシュのスキマに反撃してくるなら、前方ジャンプ直後の弱Ⓒ→●要素+強Ⓔの空中チェーン

コンボで奇襲をかけてもいい。着地後は、通常投げを仕掛けていこう。

**D** 前方ジャンプ弱Ⓒ・●要素+強Ⓔの空中チェーンコンボは、ガードされたときのスキが大きい。ジャンプ弱Ⓒのヒット、ガードにかかわらず先手を維持したいときは、前方ジャンプ直後の弱Ⓒ・中Ⓓの空中チェーンコンボを使おう。このあとは、ジャンプ降下中に強Ⓓを出して「跳びこみ・チェーンコンボ」のカタチに移行するが、何も技を出さずに着地して投げを狙え。

**E** ウォータージェイルを使ったラッシュ（Point2参照）に持ちこむため、より画面端に近い方向へ投げ飛ばすようにしたい。よって、相手を投げる方向を自分でコントロール可能な通常投げ（+切り返し）を使う。

## Point 1

## ポイズンプレス&amp;ソニックウェーブの使いかた

相手を追いつめることができれば、ラッシュのスキマに弱or中・ポイズンプレスをまぜていこう。

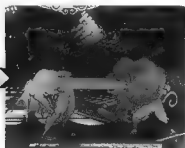
前方ダッシュ攻撃からのラッシュをくり返していると、そのうち相手は、こちらが前方ダッシュ弱をだしそうな状況（チェーンコンボやしゃがみ弱×2を相手にガードされて、間合いが広がった直後など）でケンセイ技を出すようになる。そこにカウンターでヒットさせるわけだ。

ただし、ポイズンプレスは攻撃判定

の出現が遅く、飛び道具を打ち消す能力を持たないので、すばやいダッシュ攻撃や飛び道具には弱い。そのため、それら多用してくる相手と闘うときは、たまに弱or中ソニックウェーブを

おりまぜていくといい。

連係の途中に組みこまない使用法としては、ESソニックウェーブを遠距離から撃ち、前方ダッシュするさいのタテにする……というのがオススメ。



## 間合いが大事

◀しゃがみ弱×2から立ち中をガードさせたあとにキャンセルで弱・ポイズンプレスを撃ていくのが理想的な展開

## Point 2

## ウォータージェイルを使いこなせ!

本作のウォータージェイルは、のけぞりガードポーズ中の相手も水球に閉じこめることができるようになり、使いやすさが格段にアップした。水球内の相手への追撃しだいでは、イッキに大ダメージを与えられるので、ぜひとも使いかたをマスターしてほしい。ここでは、基本的なものを紹介する。

1 相手が画面端にいた場合

画面端の相手にしゃがみ強の先端を当ててダウンさせたあと、すかさずウォータージェイルを出そう。相手が前方・移動起きあがりをした場合は、何もしないで待っているだけで、ほぼ確実に水球に閉じこめることが可能。その場で起き上がった場合は、水球を出した直後に相手へ近づいてしゃがみ弱を重ねておけば、ヒット、ガード

にかかわらず水球へ押しこめる。

うまくできたら、すばやくポイズンプレスをヒットさせたあと、ジャンプ強・立ち中・立ち中・しゃがみ強のチェーンコンボで追撃しよう。これなら、すべてヒットさせた時点で最初に相手をダウンさせたときと同じ状態にもどせるので、再度ウォータージェイル・ポイズンプレス……とくり返すことが可能だ。

2 相手が画面端以外にいる場合

前方ダッシュからのラッシュ中に、ポイズンプレスと同じ要領で立ち中・立ち中・しゃがみ強のチェーンコンボで追撃しよう。これなら、すべてヒットさせた時点で最初に相手をダウンさせたときと同じ状態にもどせるので、再度ウォータージェイル・ポイズンプレス……とくり返すことが可能だ。

追撃は、アクアスブレード・落下してきた相手に強・ソニックウェーブ

・アクアスブレード→ESTリックフィッシュ・追いうち攻撃がベスト。これだけで、相手の体力の7〜8割を奪うことができる。スペシャルゲージのストックがないなら、1で紹介しているほうを使えばOK。

3 ダークフォースから狙う場合

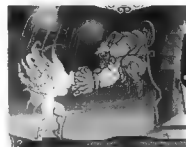
ダークフォース発動中はガード操作ができないが、相手の技を食らっても水球が消えなくなる。よって、中間距離でウォータージェイルを出す・前方ダッシュからのラッシュで強引に水球のなかへ閉じこめる……という戦法が狙えるのだ。また、水球はコマンドが成立した瞬間のオルバスの高度を浮遊するので、もっとも高い位置で出せば地上にいてもジャンプをしても回避しにくい位置に浮かばせることが可能だ。

## Point 3

## スペシャルゲージの使い道

シリーズは、追いうち攻撃としての効果はなくなったが、あいかわらず飛び道具へのカウンターに使用可能。遠距離離れの得意な相手に有効だ。

アクアスブレードは、連続技だけでなく、追いつめられたときの脱出手段として使う手もある（右の写真）。



## 追いつめられたら

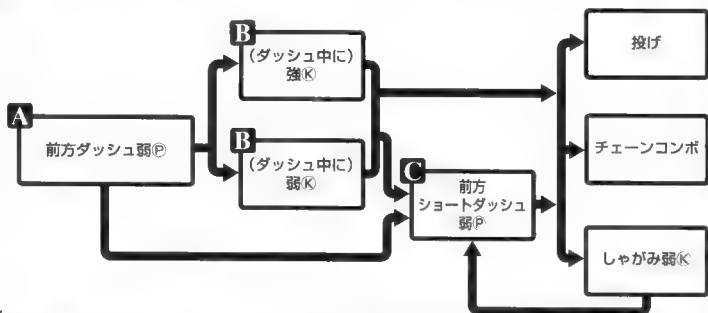
◀垂直ジャンプ攻撃でケンセイされたときは、アクアスブレードをガードさせて動きを封じ、先手を取りもそう

# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## サスカッチ

ラッシュからのチェーンコンボ、およびダークフォース中の永久コンボは破壊力バツグン。一発逆転性もとても高いのだ。

### 基本戦術 ダッシュとショートダッシュで攻めきれ！



サスカッチの前方ダッシュ攻撃は、ジャンプ攻撃よりも格段に早く当てることができ、ヒットさせればチェーンコンボへつなげられるという、高性能なしゃがみガード不能技だ。これと足払いとの2択攻撃で相手のガード方向を揺さぶり、ダメージを与えていくのがサスカッチの真骨頂だ。

なお、相手がこちらの前方ダッシュを立ち弱Pなどでケンセイしてくる場合には、中間距離からしゃがみ強Kが前方ジャンプ強Pを出せばツプすことができる。覚えておこう。

**A** 前方ダッシュ弱Pは攻撃判定の出現が早く、リーチも長いのでラッシュの起点にもってこい。前方ダッシュ直後に技を出し、着地前に弱K or 強Kへつなげて相手を押さえこむのだ。

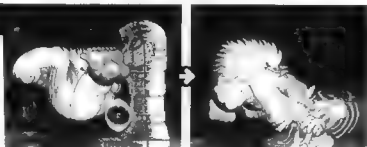
ただし、近距離から仕掛けるとしゃがんでいる相手を跳び越えてしまう。そのため、使用するのをおもに中間距離からだが、あえて近距離から出し、跳び越えたあとに強Kでめくる……という戦法もおもしろい。

**B** 前方ダッシュ弱Pのあとに出す技は、リーチの長さや予備動作の速さを優先するなら弱K、着地後のチェーンコンボへのつなぎやすさをとるなら強K、と使いわけよう。

**C** レバーを $\blacktriangle$  $\blacktriangle$  $\blacktriangle$ と入力する（前方ダッシュを中断する）ことで使用可能な“前方ショートダッシュ”は、サスカッチのラッシュに欠かせないもの。とくに前方ショートダッシュから出す弱Pは、予備動作が小さく移動距離も短いので、ふつうの前方ダッシュ弱Pよりも見切られにくい。したがって、接近戦では前方ショートダッシュ弱Pをメインに使い、よりスピーディに2択攻撃を仕掛けていくといい。

#### 弱Pからラッシュ！

▶ダッシュ攻撃で接近したら、相手をK○するまで2択攻撃を仕掛けつづける。ショートダッシュ弱Pを使いこなせ



## Point1 ラッシュからの投げでガードをくずせ

前方ダッシュとショートダッシュ攻撃とならぶ、サスカッチのもうひとつの主力武器がコマンド投げだ。相手のガードが固い場合は積極的に狙おう。

使用する技は、スペシャルゲージのストックがあるならビッグスレッジ、ない場合はビッグブランチがオススメだ。ビッグスイングは攻撃後に間合いが離れてしまうのでイマイチ。

ビッグスレッジはダメージが大きいうえに、投げ間合いがほかのコマンド投げよりも少し広い。追いうち攻撃がキマリやすいのもうれしいところだ。

ビッグブランチは、相手を凍らせたあとに追撃できるのが利点。ただし、そのときの相手の位置でキメられる技が異なるので注意してほしい。画面端なら前方ダッシュ攻撃からのチェーン

コンボ、画面中央では前方ダッシュ強⑥がビッグブローを使う。

ちなみに、ビッグブランチが相手を凍らせる時間は前作よりも短い。追撃はすばやく行なうこと。

### 常套手段

▶ラッシュ①が強力なだけに、相手がガードで固まっている場合も多い。そんなときは、ダッシュ攻撃から投げたてしませ



▲ビッグスレッジ後の追いうちは、一瞬待って出せばキマリやすい。覚えておこう

## Point2 “半永久コンボ”でイッキにカタをつける

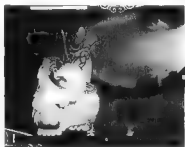
サスカッチの弱or中・ダークフォースには、「ダッシュ攻撃でのチェーンコンボが使用可能になる」という特性がある。これを利用すれば、前方ダッシュ弱⑥・中⑥・中⑥・強⑥・着地と同時にふたたび前方ダッシュ弱⑥……という、時間制限付きの永久コンボも可能となる。一発逆転のための秘密兵器として覚えておくといい。

狙いかたとしては、ダークフォース発動ポーズの無敵時間を利用し、相手の攻撃を避けながらビッグブランチを

キめる・少し前進して前方ダッシュ弱⑥……という流れがベストだ。

ちなみに、前方ダッシュ中にダークフォースの制限時間がすぎると、着地と同時に終了ポーズをとってしまい、

相手の目の前で大きなスキを見せることになる。残り時間が少なくなったら前方ダッシュ強⑥から地上のチェーンコンボにつなぎ、相手をダウンさせてスキをカバーしよう。



### ゲージ7割確定!

◀ダークフォース発動の無敵時間を利用してビッグブランチ。画面中央では、少し前進してから前方ダッシュ弱⑥を出そう

## Point3 スペシャルゲージの使い道



▲ESビッグタワーズは低空にいる相手にもヒットするので、跳びこまれても安心だ

ゲージ消費技のうち、ビッグスレッジと弱or中・ダークフォース以外で使い勝手がいいのが、ESビッグタワ



▶ビッグアイスバーンはキヤンセルから出すのが基本

ーズだ。攻撃判定の出現が早く、低空にいる相手にもヒットするので（空中ガードは可能）、遠距離または空中からの攻撃がメインのキャラに対して有効。たとえ相打ちになっても、こちらが主導権をにぎることができる。

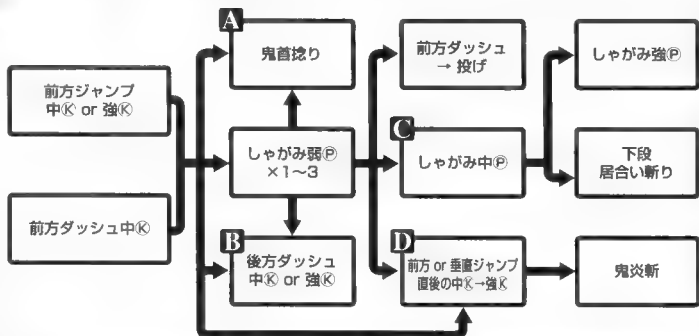
ビッグアイスバーンは、投げ間合いの外にいる相手のガードをくずすのに使う。ただし、予備動作が大きいので相手の反応が早いと避けられやすい。

# VS 2P BATTLE★TACTICS FILE

## ビシャモン

前作ほどではないが、接近戦におけるドトウのラッシュはいまだ健在。防御面の弱さをおぎなう意味でも、ガンガン攻めまくれ！

### 基本戦術 近距離戦でラッシュをかける！



ラッシュの主軸は、しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎・強・下段居合い斬り。ヒットすれば連続技となるし、ガードされてもスキはない……というおトクな連係なのだ。ふだんはこれを使い、相手のガードの固さに応じて、ほかの技を連係に組みこんでいこう。

**A** ガードを固めた相手（しゃがみ状態のキュービー、パレットは不可）も問答無用でつかめる。ただし、出すのを読まれていると、しゃがみ弱攻撃連打などで簡単に回避されるので、まずはBやDへの連係を使って相手の注意をガードに引きつけておくことが先決。

**B** しゃがみガード不能技。背の低い相手にも確実にヒットするし、たとえガードされても反撃はまず受けない。攻撃後はヒットしたかどうかにかかわ

らず、前方ダッシュ中◎などで近づいてラッシュを継続しよう。

**C** しゃがみ弱◎から目押しでつなぐこと。チェーンコンボのタイミングで出すと、このあとのキャンセル下段居合い斬りが出せなくなるからだ。

**D** 日と同じく、しゃがみガード不能

技だが、こちらは着地するまでに多少のスキがあり、反応のするどい相手には空中で反撃されてしまう。ただし、着地時を狙って反撃しようとする相手には直後の鬼炎斬がヒットするので、奇襲として覚えておくといい。どちらかというとな最後のトドメ用の技。

▼密着状態からしゃがみ弱◎x2を当てた間合いが、鬼首捻りでつかめる限界距離



▲立ちガードしがちな相手には、フラッシュに閃魔石を加えてみるのもおもしろい

## Point 1 中間～遠距離時の闘いかた

リーチの長い基本技でケンセイしなから、近づきスキをうかがうのが、この間合いでの基本行動だ。

ケンセイに使用するのは、しゃがみ中 $\text{C}$ や $\text{B}$ +強 $\text{B}$ 。しゃがみ強 $\text{B}$ もいいが、その場合はしゃがみ強 $\text{B}$ ・立ち強 $\text{B}$ のチェーンコンボで出すこと。こうすることで、しゃがみ強 $\text{B}$ の攻撃後のスキを軽減できる。

これらの技で相手の動きを押さえこんだのち、前方ダッシュ中 $\text{C}$ か以下の技で接近戦に持ちこむのだ。

### ●前方ダッシュ中 $\text{C}$

攻撃判定が上方にも発生するため、相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合も迎撃しつつ、接近できる。

### ●前方ジャンプ中 $\text{C}$ or強 $\text{C}$

下方向に攻撃判定が広く、ジャンプ

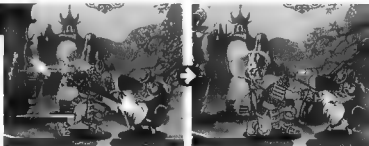
直後に使えば、しゃがみガード不能技としても機能する。刀の先端を当てるように跳びこむこと。前方ジャンプ中 $\text{C}$ ・強 $\text{C}$ の空中チェーンコンボにして使用すると反撃を受けにくい。



▲ $\text{B}$ +強 $\text{B}$ は、宙に浮くタイプの前方ダッシュ攻撃を迎撃するのに活用しよう

### 前方ダッシュ中 $\text{C}$

▶相手の地上攻撃をツブしつつ近づける優れモノ。ヒット後に立ちorしゃがみ弱 $\text{B}$ などを出せば連続ヒットするぞ



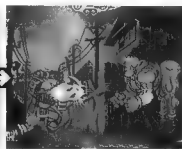
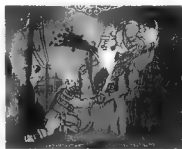
## Point 2 絡め魂はどう使う?

絡め魂は弾発射後のスキが大きく、近距離での使用には向かない。空中版をまじえつつ、遠距離からのケンセイとして使うのが無難だ。

遠距離以外では、相手の跳びこみを立ち中 $\text{C}$ で迎撃した直後もオススメ。吹き飛んだ相手が着地した瞬間に弾が当たるように撃てば、相手もうかつに動けなくなるはず。これをくり返して相手のガードを誘えば、その後は立ち中 $\text{C}$ で迎撃→前方ダッシュで接近……という連係が使いやすくなる。

また、絡め魂はES版（地上）だと弾速が飛躍的に速くなるという特性も覚えておきたい。弾を見てからジャンプで回避するのはむずかしいので、ときおり中間距離から出すと効果的だ。

絡め魂ヒット後の選択肢は、辻疾風と、魂寄せ・鬼炎斬のふたつだが、前者は攻撃がキマるまでに相手が回復し、反撃を受けることが多い。安全にいくなら後者のみを使う。



### 着地点に絡め魂

◀こちらの前方ダッシュ攻撃or跳びこみをケイカイして手を出そうとすると絡め魂がヒットする。追撃は確実にこなえ

## Point 3 スペシャルゲージの使い道

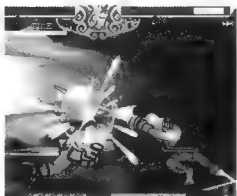
鬼首掟り3割、絡め魂・魂寄せからのES鬼炎斬4割、ES下段居合い斬り2割、その他1割といったところ。

鬼首掟りの使いかたは「基本戦術」を参照。ラッシュ時の選択肢を減らさないためにも、つねにスペシャルゲージのストック量に注意しておくこと。

絡め魂・魂寄せからのES鬼炎斬は遠距離戦でも狙える貴重なダメージ源だ。チャンスには確実にキメたい。

ES下段居合い斬りはしゃがみ中 $\text{C}$ からキャンセルで出す。ヒットすればとても強力な連続技となるし、ガードされてもケズリ量がハンパではない。

あと一撃で相手をKOできるような状況で、自分の残り体力に余裕があるなら、ダークフォースを発動させるのもひとつの手。スーパーアーマー状態になるので、強引にでも攻撃を相打ちさせて相手をKOしてしまおう。



▲相手の体力がわずかなら、ダークフォースにすべてのストックを使うのも悪くない

# 連続技研究委員会

今回は、『ハンター』における究極の連続技研究で一目置かれた新井、奥山の2名を助手にむかえ、『セイヴァー』の連続技の仕組みを徹底解析する。解析を重視したぶん連続技は少なめだが、ご勘弁のほどを。

## のけぞり時間について

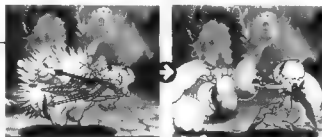
攻撃を食らったキャラはヒットストップ終了後、のけぞり時間終了まで無防備状態になる。のけぞり時間は右の3種類。基本技については、攻撃の弱中強=のけぞり時間の弱中強になっているが、特殊技や必殺技については技ごとに設定されており特定できない。なお、「相手ののけぞり時間=連続技の成立する時間」ではなく、実際には、相手ののけぞり時間終了より60分の1秒でも早くつぎの攻撃を当てないと連続技にならない。まちがいはきよう。

表1：相手ののけぞり時間

| 弱のけぞり  | 中のけぞり  | 強のけぞり  |
|--------|--------|--------|
| 13/60秒 | 18/60秒 | 22/60秒 |

### 弱のけぞりのEX必殺技

バリキリーターンは、EX必殺技でありながら弱のけぞりなので、着地の直後にソウルフィストを出しても相手のガードが間に合ってしまう。



## 技ごとの「連続技成立時間」

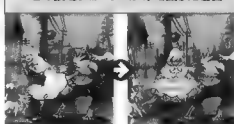
通常、相手に攻撃を当てたあとは、両者のヒットストップが同時に解除される。しかし、当てた基本技に必殺技キャンセル（or強制キャンセル）をかけた場合、「自分のヒットストップ解除が通常より60分の1秒早い」。そのぶん、連続技成立時間も長くなる。

また、連打キャンセルで出した弱の基本技は「のけぞり時間が中の基本技と同じ」になる。これを利用すれば、たとえばバレッタならしゃがみ弱×2→（目押しで）しゃがみ中×2、ピクトルならしゃがみ弱×2→メガフォリッドというコンボが可能だ。ただし、「相手のヒットストップ解除が通常より60分の1秒早い」ため、連続技成立時間は中のけぞりより60分の1秒短い。ゆえに、レイレイで中の基本技・天雷破というコンボが、弱の基本技×2・天雷破では成立しないのだ。

表2：連続技が成立する時間

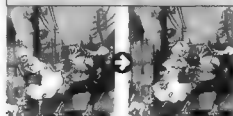
|                              | 弱のけぞり  | 中のけぞり  | 強のけぞり  | 連打キャンセルで出した弱の基本技 |
|------------------------------|--------|--------|--------|------------------|
| つぎの技をチェーンコンボで出した場合           | 12/60秒 | 17/60秒 | 21/60秒 | 16/60秒           |
| つぎの技を必殺技キャンセルor強制キャンセルで出した場合 | 13/60秒 | 18/60秒 | 22/60秒 | 17/60秒           |
| ピクトルの<br>中の基本技(電撃時)          | 31/60秒 |        |        |                  |

### つぎの技をチェーンコンボで出した場合



▲攻撃のヒットを表わすヒットマークは、まだ残っている

### つぎの技を必殺技キャンセルor強制キャンセルで出した場合



▲左と同じ状況で、同じ基本技をヒットさせているが、

▲ヒットマーク消滅の60分の1秒前につぎの行動をはじめる

## 目押しコンボについて

本作はヒットストップ中に動作が進む基本技が多く、空振り時はスキが大きくても相手に当てれば安全、という場合が多い。タイム・チャート上ではもどり動作が長いのに、そこから目押しコンボを狙える基本技、というのも多数存在するのだ。目押しコンボの利点は、必殺技をからめた強力な連続技や、キャンセル不可のダッシュ攻撃からの連続技が狙えるところ。ダッシュ攻撃が強力なキャラや、基本技・必殺技が連続技になりやすいキャラにとっては、重要な要素と言えるだろう。

なお、リリスにかぎり、ダッシュ中に出した基本技は、出ぎわの動作が60分の1秒、もどり動作が60分の1秒短縮される。重要なので覚えておこう。

目押しコンボへつなげる  
常より動作が速い  
■ リリスがダッシュ中に  
出した基本技は、



表3: おもな目押しコンボ

| キャラ名  | コンボ                        | キャラ名  | コンボ                             |
|-------|----------------------------|-------|---------------------------------|
| ジェダ   | ダッシュ弱◎・(離地前に)弱◎            | ザベル   | スカルスティング・前方ダッシュ弱◎               |
|       | 前方ダッシュ強◎→ダッシュ攻撃            |       | 前方ダッシュ弱◎・しゃがみ弱◎                 |
| パレッタ  | 遠距離立ち弱◎・各種・弱or中の基本技        | レイレイ  | ES攻撃・各種・弱の基本技or立ち弱◎orしゃがみ弱◎     |
|       | 前方ダッシュ弱◎・各種・弱or中の基本技       |       | 壁蹴(ヒット直後に中)・各種・ジャンプの基本技         |
| キュービー | しゃがみ弱◎x2・各種・弱or中の基本技       | ガロン   | 前方ダッシュ弱◎・(離地前に)各種基本技            |
|       | 前方ダッシュ弱◎・各種・弱or中の基本技       |       | 前方ダッシュ中◎・(離地前に)弱◎or弱◎           |
| リリス   | 前方ダッシュ遠距離中◎・しゃがみ弱◎or中◎     | フェリシア | 立ち弱◎・各種基本技                      |
|       | しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎              |       | 前方ダッシュ中◎・各種・弱の基本技               |
| デミトリ  | しゃがみ弱◎・立ち弱◎                | オルバス  | ジャンプ攻撃・前方ダッシュ中◎                 |
| モリガン  | 前方ダッシュ中◎・各種・ジャンプの基本技       |       | 立ち弱◎・各種・弱の基本技                   |
|       | 各種・弱の基本技(ダッシュ中含む)・各種・弱の基本技 | サスカッチ | 前方ダッシュ弱◎・(降下中に)弱◎               |
| アナカリス | 弱のジャンプ中◎・各種・弱の基本技(ダッシュ中含む) |       | 前方ダッシュ中◎or攻撃中◎or弱◎に当てて・(降下中に)強◎ |
|       | 前方ダッシュ遠距離弱◎or立ち弱◎・立ち弱◎     | ビシャモン | しゃがみ弱◎or中◎・しゃがみ中◎or中◎           |
| ビクトル  | 電撃近距離立ち中◎or中◎・立ち弱◎         |       | ジャンプ攻撃・前方ダッシュ弱◎or中◎             |

## ヒットストップ中に進む動作時間は?

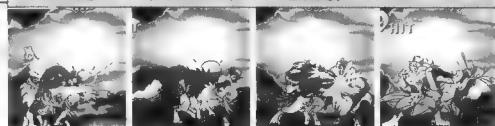
これはかりは技ごとにマチマチで特定不能。たとえば、モリガンのジャンプ中◎やパレッタのしゃがみ中◎は60分の7秒、ジェダの立ち中◎は60分の12秒、動作が進む。



## 発展型目押しコンボ①(ガロン)

本体の攻撃から少し遅れて援軍攻撃するタイプのダークフォースを利用した、目押しコンボの一例。分身が相手を攻撃しているスキに、しゃがみ中◎(・クイックムーブ)・立ち弱◎をつないでいる。立ち中◎をはぶれば全キャラに対してキめることが可能。

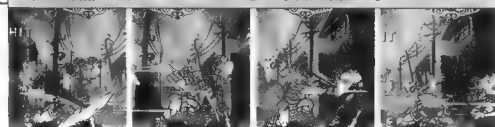
(ダークフォース発動中に)しゃがみ中◎ → (クイックムーブ) → [立ち弱◎・立ち中◎] → モーメントスライズ



## 発展型目押しコンボ②(ビシャモン)

ザベルとレイレイにかぎり、切断やられ中も食らい判定が残る(下記参照)ことを利用したコンボ。しゃがみ中◎・下段かつ捌き以外、すべて目押しでつないでいる。なお、強・下段居合い斬り(タメ3段階)から前方ダッシュ中◎へのつなぎは非常にシビアだ。

強・下段居合い斬り(タメ3段階) → 前方ダッシュ中◎ → [しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎] → 下段かつ捌き



## 死人は切断やられに食らいが残る

通常、切断やられ中のキャラは全身無敵になるが、ザベルとレイレイは食らい判定が残るため(ただし、レイレイは切断吹き飛び中、しかも切断面接

着後にかざる)、このふたりにのみ成立するコンボが存在するのだ。なお、縦切断吹き飛びダウンについては全キャラが全身無敵になるので除外する。



▲ザベルに対しては、切断のけぞり中にも食らい判定が残るコンボが狙える

\*【】内の基本技は、チェーンコンボでつないでいることを表わす

## 空中コンボについて

本作における空中コンボの成立条件は、前作「ハンター」よりもはるかにシビアで、特定の空中コンボ属性を持つ攻撃同士でしか、コンボが成立しない。しかも、空中でのヒット数がその技の最大ヒット数以上になっていた場合は、攻撃が空振ってしまうのだ。それゆえ、本作では空中コンボのバリエーションがとても少ない。

しかし、そのなかでもリリスの弱or中・ダークフォース発動中の分身の攻撃やESソウルフラッシュ、それとレイレイの旋風舞は、最大ヒット数が無制限で、さまざまな空中コンボに活躍する。このふたりは、空中コンボのバリエーションを模索できる数少ないキャラと言えるだろう。

### 『セイヴァー』における空中コンボの定義

- ①特定の空中コンボ可能な技同士でのみ可能
- ②空中でのヒット数が、その技の最大ヒット数を超えると以降は攻撃が当たらなくなる
- ③吹き飛んでいる相手に燃焼、切断などの効果が付加されると以降は攻撃が当たらなくなる（ザベル、レイレイは例外）

表4：おもな空中コンボ

| キャラ名 | コンボ                                                                 | 最大ヒット数 |
|------|---------------------------------------------------------------------|--------|
| リリス  | 弱or中・ダークフォース発動→(画面裏で眠っている相手に)→空中ESソウルフラッシュetc.                      | 無制限    |
| ザベル  | (なるべく離れて)ES空中デスハリケーン(1~2ヒットのみ)→ESデスハリケーン                            | 3ヒット   |
| レイレイ | 天雷破(空中ヒット)or地雷刀→旋風舞                                                 | 無制限    |
| ガロン  | 地上or空中ビーストキャノン(1ヒット・ES可)→ESクライムレイザーESクライムレイザー(分身の攻撃のみ当て)→ESビーストキャノン | 4~5ヒット |



### 同時当て

空中の相手が複数の攻撃を同時に食らった場合、その技に空中コンボ属性がなくてもコンボになる。また、ダウンや燃焼などの効果がある技と、ヒット効果がのけぞりの技を同時に当てると、コンボになりつつ相手は“のけぞる”。60分の1秒のズレもゆるされない芸当だが、これを利用すれば、たとえば中華弾と基本技を同時に当てつつ連続技へつなげることも可能。

#### 同時当てで火を消す！



- ▲相手がダウン中に立ち強
- ▲タイミングがピッタリ合えば、2ヒットしても相手は起き上がりにはやがみ中◎
- ◎(地雷)を置き、相手の燃焼せず、のけぞるのだ

## 食らい判定の修正

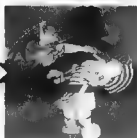
特定の状況下で食らい判定が大幅に変化するキャラ、というのがいる。

ジェダ、ビクトル、アナカリスの3人は、立ち状態でのけぞると食らい判定の高さがデミトリより低くなり、そのぶん連続技を食らいにくい。逆にザベルは、ダークフォース発動中(以下DFザベル)にかがり手の先端まで食らい判定がつき、レイレイなみに上半身への攻撃を食らいやすくなるのだ。

ちなみに、通常はしゃがむと食らい判定の幅幅が広がるが(ガロンあたりが顕著)、サスカッチとビシャモンは変化せず、レイレイは逆にちぎむ。



▲ジェダ、ビクトル、アナカリスはのけぞり中、頭の食らい判定が消える



▲そのため、頭を狙ってナカリスはのけぞり中、の空中チェーンコンボは空振りやすい

▼食らい判定が広いDFザベル。レイレイとの共通点がまた増えた



### 一度の連続技中に1回まで

ソニックウェーブやポイズンブレスは、連続技中にどちらか1発しか当てられない。また、カオスフレアを連続技中に2回当てると、直後に相手に吹き飛んでしまう。



## キャラ別強力コンボ紹介

ここでは、各キャラの特徴を活かしたおもしろいコンボを紹介する。キャラ限定だったり、攻撃を当てるタイミングがシビアだったり、相手の協力が必要だったり、非実戦的なものが多いが、つぎのページから紹介する究極コンボとちがって、状況さえ作り出せば十分にキメることは可能だ。

右の写真は、表内の連続技のうち、解説でフォローしきれないものを紹介している。参考にしてほしい。

## レイレイvsレイレイ専用コンボ

ES暗器砲は鉄球と鉄球のあいだにスキ間があり、本来は連続ヒットしないが、このコンボではES返暗器や跳ね返した相手の暗器で、そのスキ間をうめている。

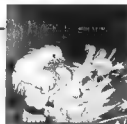
## 不完全コンボ

こうした、相手が見逃し可能なものはコンボと言いがたいのだが、一例として紹介する。



## 同時当て

しゃがみ弱◎とペンギンを同時にヒットさせると、相手は燃焼せずにのけぞるのだ。



| キャラ名  | コンボ                                                                                                                         | 解説                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| ジェダ   | ESティオーセーガ→ESイラ=ピアノ→ES遠いうち攻撃                                                                                                 | 密着状態で、ESティオーセーガの消滅直前に、相手が後方ダッシュしてアイス=セーガを食らうこと。        |
| バレッタ  | めくりジャンプ中P→しゃがみ中P→ビューティフルメモリー                                                                                                | 対レイレイ、DFザベル限定の、ビューティフルメモリーを組みこんだコンボ。ジャンプ攻撃をはぶいてもいい。    |
| キュービィ | 強・4A→(前方ジャンプ直後)空中前方ダッシュ強B<br>→立ち中K→ES・C・R→ES遠いうち攻撃                                                                          | 食らい判定の横幅が広いキャラに対してなら、立ち弱◎・(目押して)立ち中◎・ES・C・Rまで可能。       |
| リリス   | (ダークフォース発動)→[ジャンプ強P・強B]→しゃがみ中◎<br>→ESメリーターン→ESシャイニングブレード→ES遠いうち攻撃                                                           | 対レイレイ、ザベル限定。ESメリーターンで切筋状態になった相手をESシャイニングブレードで追撃する。     |
| デミトリ  | ESバーストン→しゃがみ中P→ESカオスフレア→[前方ジャンプ強P・強B]<br>→中K・強B→立ち中P→ESデモンブレード→ES遠いうち攻撃                                                     | 画面端にいるアミトリ限定。ESカオスフレアにレバガチャで抵抗されると成立しないので、完全なコンボでない。   |
| モリガン  | フィニッシングシャワー→クリプティックニードル                                                                                                     | フィニッシングシャワーのヒットを確認後でも狙える。弱or中・ソウルフィスト・フリアブティツワへも可能。    |
| アナカリス | 強・B連打(1回)→強Bジャンプ中◎→立ち弱◎・立ち中◎→(強・B連打2回)<br>→前方ダッシュ立ち弱◎→立ち弱◎・立ち中◎→倒れ弱◎立ち弱◎→ESグラブ→ES遠いうち攻撃                                     | 画面端にいるレイレイ限定。音響返しで気絶暗器を吐いた場合は、暗器ヒット後、再度このコンボをださなくてもいい。 |
| ビクトル  | めくりジャンプ強P→[電撃しゃがみ中◎・電撃しゃがみ中K]→(目押して)立ち弱◎<br>→ESジャイロクラッシュ(レバー入力で前進する)→ESメガスティック                                              | 画面端から離れているDFザベル限定。強◎が当たる直前にザベルが立ち中◎を出すと、めくりやすくなる。      |
| ザベル   | ESスカルスティング→前方ダッシュ強P→しゃがみ弱P×2<br>→デスボルテージ→ES遠いうち攻撃                                                                           | しゃがみ弱◎×2が届かない相手には、しゃがみ弱◎・強◎・デスボルテージとつなげばいい。            |
| レイレイ  | (中継ぎも出す)→(中継ぎの表示時間が4秒になったら)ES返暗器<br>→(3秒になったら、相手が倒れ・暗器砲を食らう)→ES返暗器の動作終了と同時にES返暗器<br>→ES返暗器・ビバ→ES返暗器に近接した時同時にES返暗器・ビバ→中継ぎ・ビバ | 画面端にいるレイレイ限定の大当り。自分はES返暗器がギリギリ届くくらいの距離に立ち、コンボをはじめよう。   |
| ガロン   | [前方ジャンプ強P・強B]→立ち中K→ES対空ビーストキャノン<br>→(・へ方向転換)→ESクライムレイザー→ES遠いうち攻撃                                                            | 限定条件なし。ESビーストキャノン(→方向転換)を低空で当てないと、ESクライムレイザーが空振り。      |
| フェリシア | (ダークフォース発動)→[直進ジャンプ中K・強P]→しゃがみ中◎<br>→(子ネコヒット)→ブリーズヘルプミー(弱K・強Kを同時に押して出す)                                                     | 自分が画面端で、背の高い相手と密着状態限定。ジャンプ攻撃を弱◎・中◎に変えれば、全キャラ対応になる。     |
| オルバス  | ウォータージェイル→シーレイジ→(ウォータージェイル・ヒット)<br>→中・ボイズプレス→(ジャンプ直前あたりで)前方ジャンプ強P・強B<br>→前方ダッシュ中P→立ち弱P・立ち弱B・立ち中◎・立ち中K・立ち強K                  | 画面端にいる、デミトリより背の高い相手限定。中・ボイズプレスがギリギリ届かない程度の遠距離から狙う。     |
| サスカッチ | (相手に密着して強・ダークフォース発動)→[直進ジャンプでペンギン1を1か所に集める]<br>→立ち弱P+ペンギン爆撃(同時当て)×3→ESビックタイフーン                                              | 画面端でしゃがんでいるジェダ限定。間合いを綺麗調整すれば、大半のしゃがんでいるキャラにキメることが可能。   |
| ビシャモン | [前方ジャンプ中K・強K]→しゃがみ中P→強・下段差し込み斬り(2段階)<br>→しゃがみ中P→ES結晶渦→攻撃せ→弱・鬼炎斬→とが言えられ                                                      | 対レイレイ、DFザベル限定で、画面端推奨。ジャンプ攻撃を高く当て、着地時に相手と密着することが重要だ。    |

## ジェダ・19ヒット

画面中央限定  
(対デミトリで19ヒット確認)

ジェダの必殺技は投げタイプのもが多く、連続技に組みこめるのはディオ=セーガくらいしかない(イラ=ピアノも組みこめるが、前ページを見てのとおり「相手がみずからESディオ=セーガに当たりに行く」という行為が必要)。必然的に基本技中心のコンボとなるのだが、ダッシュの着地時のスキがごく短いを利用すれば、ダッシュ攻撃・ダッシュ攻撃というバリエーションができあがる。これを突きつめると、じつは永久コンボに…(・P.282)。

(ESディオ=セーガを投げる) → 立ち回し×3 → (ESディオ=セーガをヒット) →



▲密着状態で出して相手の背中に配置



▲連打キャンセルで3発テンボよく



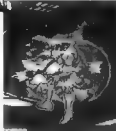
▲ディオ=セーガのヒット中にダッシュ1

## バレット・26ヒット

(対デミトリ専用)

空中チェーンコンボで5ヒットが可能なほか、遠距離立ち弱◎からの目押しコンボも多彩だ。これを突きつめれば永久コンボさえ可能(・P.282)だが、弱の基本技を多用するため、相手の体力がまるで減らない。右で紹介しているコンボも、コンボ修正の影響でダメージ量は「[前方ジャンプ中◎・中◎]・[しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎]・(目押しで)しゃがみ中◎・シャイネス&ストライク(1段階)・ES追いつち攻撃」と大差ないのである。

[前方ジャンプ中◎・中◎] → (待機) [前方ジャンプ弱◎・弱◎] → 中◎・中◎・強◎ (1ヒットのみ) →



▲ジャンプの頂点から弱弱中の4段階



▲着地前カッパは●へ入れておこう



▲跳んだら弱弱中・強の空中チェーン

## キュービー・20ヒット

画面端限定  
(対DFザベル、レイレイ専用)

QJやES・ΔAを利用した連続技が多彩。また、このふたつの技は威力も高く、「QJ×2・ES・ΔA×3・チェーンコンボ」でK.Oダウンが確定してしまう(要・間合い調整。対DFザベル、レイレイ限定)。この発展形が右のコンボで、各種の技をつなげているのに注目。ΔAの動作中はレバー入力方向が左右逆になるので、最後の+日は「ES・ΔAヒット中に◆◆◆◆とレバー入力し、着地と同時に◎◎」と操作すること。要注意だ。

(ダークフォース発動) → (空中でQJを出す) → 強・空中ΔA →



▲画面端の相手に密着してダークフォース



▲行動可能になったと同時にQJを投げ



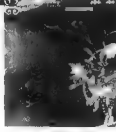
▲すぐさま空中ΔAを強で出すべし

## リリス・84ヒット

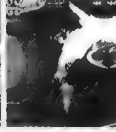
画面端限定  
(対DFザベル専用)

ゲージのストックを9つ使った、K.Oダウン確定の究極コンボ。ルミナスで相手を切断すること、5発分のESソウルフラッシュの当てかたがポイント。ダークフォースを再発動させたら、行動可能になる直前に◆◆◆◆+レバー中立、直後に◆と入力して前方ダッシュし、それから◎◎で3発目を出す。このときのダッシュ距離が短いと、相手の体力が数ドット残る場合があるが、その場合、5発目のヒット中にESシャイニングブレイドを出せばいい。

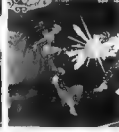
(弱中・ダークフォース発動)・立ち強◎ (本体4ヒット、分身3ヒット) → ルミナスリユージョン (合計39ヒット) → (後方ジャンプ直後にES空中ソウルフラッシュ×2) →



▲密着状態で発動後に強◎・ルミナス



▲着地直前カッパ◆◆◆◆と入力して



▲超低空で、ES空中ソウルへの1発目

## デミトリ・48ヒット

画面端限定  
(対デミトリ専用)

ダークフォース発動中につくコウモリを、スキの大きい技が相手に届くまでのツナギ(接着剤)にしたK.Oダウン確定コンボ。コンボ修正の影響を最小限にとどめるため、前半は1発の攻撃値の高い技を、後半はヒット数の多い技を使っている。なお、コウモリはふだん宙をフラフラ飛んでいるため、つねに同じ状況、同じタイミングで攻撃を出したとしても、コウモリの飛行角度は毎回微妙にズレてしまう。その影響で、コンボが成立しない場合もある。

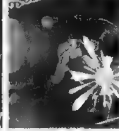
(ダークフォース発動) → [前方ジャンプ中◎] → 強◎ →



▲自分画面中央。発動後、すぐに跳ぶ



▲ジャンプの頂点をすぎたら中◎を出し

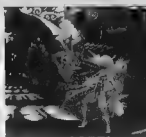


▲着地前◎強◎を当てるようにする

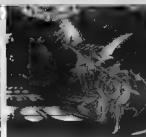
前方ダッシュ強◎ → (再度ダッシュして) 前方ダッシュ弱◎ → (目押して) 弱◎ → [立ち弱◎→立ち弱◎] → 立ち中◎→立ち強◎



▲デミトリに対しては、これが3ヒットする



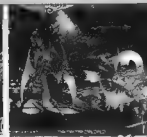
▲着地と同時に再度前方ダッシュし、弱◎のあと



▲一瞬間をおき、目押して弱◎を出せばつながる



▲着地後、すぐさま地上のチェンコンボを

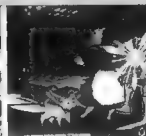


▲立ちで弱◎・弱◎・中◎・強◎を出して完成

前方ダッシュ弱◎ → 遠距離立ち弱◎×2 → (目押して)しゃがみ中◎ → シャイネスBストライク (1段階) → ES追いうち攻撃



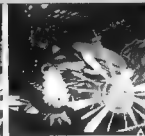
▲着地と同時にすばやくソッシュ弱◎へつなげる



▲ダッシュ後、立ち弱◎を連打キャンセルで2発



▲そのあと、目押してしゃがみ中◎につないだら



▲必殺技キャンセルをかけたシャイネス&ストライク



▲最後に、ダウンした相手へES追いうち攻撃だ

(●で少しだけ浮き)  
[前方ジャンプ中◎・中◎・強◎]

立ち弱◎

(目押して)しゃがみ中◎-ES・ΔA

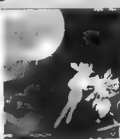
(QJヒット)

(ES・ΔAヒット)

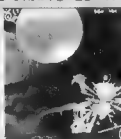
+B



▲着地後、少し浮いて空中チェーンへ



▲すぐしゃがみを入れて着地し弱◎



▲中◎にキャンセルをかけてES・ΔA



▲ES・ΔAの動作中にQJがヒットする



▲ΔAヒット中心、★★★★★と入力



▲着地直後に◎◎でトドメの+Bへ

(垂直ジャンプ途中に) ES空中ソウルフラッシュ (×2)

(弱◎中・ダークフォース発動)

(前方ダッシュ中に) ESソウルフラッシュ(×2)

ESメリーターン (分身のみ、8ヒット)

(後方ジャンプ直後に) ES空中ソウルフラッシュ (×2)

ESソウルフラッシュ (×2)



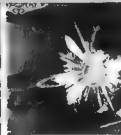
▲垂直ジャンプの上昇途中で2発目



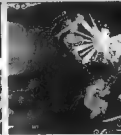
▲タイマーが切れるので、再発動させて



▲★★★★でダッシュし、地上で3発目



▲分身の攻撃のみが大量にヒットする



▲★★★★+◎◎と入力し、低空で出す



▲着地直後に、5発目を出してトドメ

(コウモリ・ヒット)

ESバットスピン (10ヒット)

(コウモリ・バットスピン中に4ヒット)

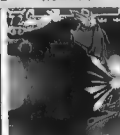
ESバットスピン (10ヒット)

(コウモリ・バットスピン中に4ヒット)

デモンビリオン



▲コウモリの攻撃中にESバットスピン



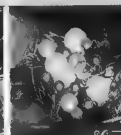
▲入力が最速ならギリギリで4に合う



▲着地後、即座に2回目のESバット～



▲つながるかどうかは、コウモリしだい



▲コウモリのヒット中に最後の技へ



▲アモンビリオンでKOダウン確定だ

## モリガン・76ヒット

自分が画面端限定  
(背の高い相手がのぞましい)

本作のモリガンは、シェルキックがなくなったこと、ダッシュ後すぐに基本技が出せなくなったことの影響で、連続技のバリエーションが減ってしまった。かわりに、新技のフィニッシングシャワーが大活躍。ダークフォース発動中にせせば、相手の体力を7割近く奪えるのも大きい。なお、相手と密着している状態からのコンボを狙うと、ダークネスイリュージョンの攻撃の一部が空振る場合があるので、ほんの少し間合いを離れた状態からはじめよう。

(ダークフォース発動) →

フィニッシングシャワー  
(×2) →

しゃがみ弱○  
(2ヒット×2) →



▲モリガンは画面端で相手を目前に置く



▲攻撃中は、レバーを●へ入れておこう



▲そのあと2ヒットするしゃがみ弱○へ

## アナカリス・17ヒット

画面端限定  
(対レイレイ専用)

言霊返し(吸う)で暗器砲を吸ったあとに狙えるK.O.ダウン確定コンボ。前方ダッシュしたあとは、ほんの少し前進してからES言霊返しを吐き、レイレイがのけぞりから復帰する直前に、立ち弱○以降のコンボへつなげていく。～デコレーションのコマンド入力は、「強○、中○を最速で、弱○、●、弱○は遅く、そして中○、強○を最速で」行なうこと。さもないと～サルベーションが暴発し、ダメージ量不足でK.O.ダウンが成立しなくなってしまう。

強・言霊返し  
(気絶暗器を吐く) →

立ち中○→立ち中○  
→立ち強P →

(強・言霊返しヒット) →



▲写真の間合いから強で気絶暗器を出す



▲威力量視のチェーンコンボ3段のあと



▲気絶暗器が当たって、相手は気絶する

## ビクトル・12ヒット

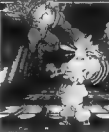
画面中央限定  
(対ジエダ、アナカリス専用)

空中チェーンコンボがせいぜい2～3ヒットしかつながらないので、地上チェーンコンボ&目押しコンボでヒット数をかせぐしかない。しゃがみ弱○のあとに前進は、攻撃のつなぎがカンベキなら不要(歩かなくてもコンボが成立する)。最後のESメガスティックは、相手の落下途中に出そう。なお、「前方ジャンプ弱○・中○」のところで「ズラし空中チェーンコンボ(・P.282)」を使用すれば、デミトリに対してもキメることが可能となる。

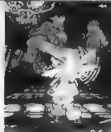
[前方ジャンプ弱○ →

中○

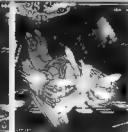
→ 強○] →



▲弱の基本技を2発当てた間合いから



▲前方ジャンプの上昇途中に弱○・中○



▲落地直前に強○も当てることができる

## ザベル・32ヒット

画面端限定  
(対デミトリ専用)

ズラし空中チェーンコンボ(・P.282)を使用した、ザベルの究極コンボ。技名の上に「ズラし」と記入されているものが、それを使用している技だ。「前方ダッシュ弱○・しゃがみ弱○×2」は、くり返せば永久コンボになりそうに見えるが、じょじょに相手との間合いが離れるため、永久にはつながらない。2回目のしゃがみ弱○×2は、しゃがみ弱○・●+弱○にしたほうが確実。ちなみに、ヒット数が多いため、相手の体力は半分程度しか減らせない。

ESスカルピング  
(7ヒット) →

前方ジャンプ弱○+強○  
→弱○+中○ →

(ズラし)  
→ 変異+強○  
→ 強く(2ヒットまで) →



▲2分の1画面以上離れた位置から出す



▲弱○はジャンプ後一瞬待って出すこと



▲●要素+強○は「ズラし」で出す

## レイレイ・49ヒット

画面端限定  
(対アナカリス専用)

相手の協力が必要な究極コンボ。音波がギリギリ届く距離から出したES空中返響器で、アナカリスが吐いたES言霊返しをすべてはね返し、音波と鉄球の両方をヒットさせるところからコンボがはじまるのだ。天雷破の分銅を食らったアナカリスが、吹き飛び中に鉄球を食らうのも重要なポイント。旋風舞をうしろに下がりながら出すのは、ヒット数をかせぐためだ。これらの操作をカンベキにこなせば、46ヒット目あたりでK.O.ダウンが確定するぞ。

ES空中返響器  
(ES言霊返しをすべてはねかえす) →

(後方ダッシュして)弱・旋風舞  
(13ヒット) →

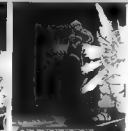
(画面ジャンプ弱○  
→中○→強○) →



▲音波とES言霊返しのすべてを当てる



▲弱○を超高遠達打しヒット数を増やす



▲垂直ジャンプ攻撃というのガミン

|                             |                           |                           |                                         |                              |
|-----------------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------------------|------------------------------|
| 近距離立ち中◎<br>(x2)             | 立ち中◎<br>(x2)              | 近距離立ち強◎<br>(4ヒットx2)       | (強制キャンセルで)<br>ダークネスイリュージョン<br>(先行:2ヒット) | ダークネスイリュージョン<br>(ヒット後:26ヒット) |
|                             |                           |                           |                                         |                              |
| ▲弱◎の2ヒット目からチ<br>ェーンコンボで立ち中◎ | ▲立ち中◎・立ち強◎とコ<br>ンボをつないでいき | ▲強◎の4ヒット目に強制<br>キャンセルをかけて | ▲ダークネスへ。この時点<br>まで自分が残れば合格              | ▲比較的余裕で、KOダウ<br>ンが確定する       |

|                        |                           |                       |                      |                            |                      |
|------------------------|---------------------------|-----------------------|----------------------|----------------------------|----------------------|
| (前方ダッシュで接近)            | ES蓄撃連し<br>(2ヒット、残りひとつは上へ) | (少し歩いて)<br>立ち弱P・立ち強P  | ES蓄撃連し<br>(残りひとつは上へ) | (強制キャンセルで出した)<br>ファラオデレション | ファラオデレション<br>(8ヒット)  |
|                        |                           |                       |                      |                            |                      |
| ▲ダッシュで接近し、<br>気絶状態の相手へ | ▲上へ向かう暗器だ<br>け空振るように当て    | ▲弱◎・強◎・ノ<br>ラオアコレクション | ▲空振りした暗器が<br>こで当たるため | ▲ノラオアコレ<br>ションが舞に合う        | ▲ギンギンでKOダ<br>ウン確定となる |

|                        |                        |                       |                        |                       |                        |
|------------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|
| しゃがみ弱◎                 | (一瞬前進)                 | [立ち弱◎<br>しゃがみ弱◎]      | 電撃立ち中◎<br>電撃立ち中◎       | 電撃しゃがみ強◎              | ESメガステイク<br>(3ヒット)     |
|                        |                        |                       |                        |                       |                        |
| ▲しゃがみ弱◎はノ<br>オロースルーが短く | ▲はんのしだけでな<br>ら前進したあとでも | ▲立ち弱◎がつか<br>る。つづけて弱◎を | ▲立ち中(重要) 電<br>撃中◎・電撃中◎ | ▲タメしつつ電撃<br>しゃがみ強◎を当て | ▲ESメガステイク<br>で追いうちして完成 |

|                            |                        |                       |                        |                      |                        |
|----------------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|----------------------|------------------------|
| (前方ジャンプ) 裏裏+中◎<br>弱◎・裏裏+中◎ | ●裏裏+強◎・強◎<br>(2ヒットまで)  | 前方ダッシュ弱◎<br>しゃがみ弱P x2 | 前方ダッシュ弱◎<br>しゃがみ弱P x2  | イービルスクリーム            | ES追いうち攻撃               |
|                            |                        |                       |                        |                      |                        |
| ▲●裏地前からレバー<br>を●に入れておき     | ▲跳ぶと同時に弱器<br>中強強のチェーン~ | ▲着地したと同時に<br>前方ダッシュして | ▲ダッシュ1弱◎・し<br>ゃがみ弱◎x2を | ▲2回くり返したの<br>ち、イービルへ | ▲最後にES追いう<br>ち攻撃を当てて完成 |

|                        |                        |                        |                        |                                 |                        |
|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|---------------------------------|------------------------|
| しゃがみ中◎                 | ES返響器                  | 立ち中◎                   | 天雷破<br>(鉄球が空中で当たる)     | (後方ジャンプして)<br>弱・空中旋風舞<br>(6ヒット) | ES追いうち攻撃               |
|                        |                        |                        |                        |                                 |                        |
| ▲中◎を出すタイミ<br>ングが合っていれば | ▲ES返響器がギリ<br>ギリ間に合ううえに | ▲立ち中◎へつな<br>がる。そして天雷破へ | ▲アナカリスは空中<br>で鉄球を食らうので | ▲後方ジャンプ弱・<br>空中旋風舞で追撃           | ▲ES追いうち攻撃<br>の途中でKOダウン |

## ガロン・29ヒット

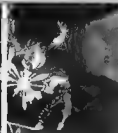
画面端のそば限定  
(対DFザベル、レイレイ専用)

ダークフォース発動中は、攻撃のヒット数が増えるぶんコンボ修正の影響が強くなってしまいます。このコンボでは、見えを重視するため最後をESビーストキャノンにしているが、ダメージは微々たるものだ。ダメージ重視なら、画面端のレイレイに対して「(ダークフォース発動)・前方ダッシュ中◎→(目押しで)強◎・(前方ダッシュ弱◎)・(目押しで)強◎」×3・ESミリオンフリッカーで体力を9割近く奪うことができる。

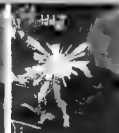
(ダークフォース発動) → めくりジャンプ弱◎ (×3) → 後方ダッシュ中◎ (×3) →



▲両者同時にダークフォースを発動する



▲相手の背後にスキ間があればめくれる



▲後方ダッシュ開始直後に中◎を出せば

## フェリシア・34ヒット

画面端限定  
(対デミトリ専用)

ダークフォースを利用したKOダウン確定コンボ。コンボ修正の影響を最低限におさこむため、前半は威力の高い立ち中◎・弱・キャットスパイクでダメージをかさげ、後半はヒット数重視の技で構成しているのがポイント。攻撃の入力タイミングが少しでもズレると、子ネコが当たるタイミングも変わってコンボが成立しなかったり、途中でダークフォースのタイマーが切れる恐れが出てくる。見た目以上に高難度なのだ。

(ダークフォース発動) → 近距離立ち中◎ → 弱・キャットスパイク・子ネコ・ヒット →



▲まずはダークフォースから



▲近距離立ち中◎をキャンセルして



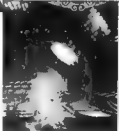
▲弱・キャット〜。直後にネコが当たる

## オルバス・11ヒット

画面端限定

ES技EX必殺技のみで構成した、KOダウン確定コンボ。アクアスブレッドとウォータージェイルの性能が強化され、コンボに組みこみやすくなったのが大きい。なお、アクアスブレッド・(吹き飛ばした相手の真下まで前進して)ウォータージェイル→ウォータージェイル・ヒット→(後退して)アクアスブレッドという順番でもコンボになるが、これだと相手がレバガチャすればウォータージェイルから脱出してコンボをかわせるので、ここでは除外した。

ウォータージェイル → アクアスブレッド → (ウォータージェイル・ヒット) →



▲水球がギリギリ届く間合いから出そう



▲◎で出て、やや手前で相手に当てる



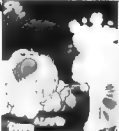
▲落ちてきた相手が水球につかまるので

## サスカッチ・30ヒット

画面端限定  
(対リス&モリガン以上に青の高いキャラ専用)

「ハンター」でのサスカッチは、ジャンプ強◎やESビッグサイクロンなどを使った多彩な空中コンボ、前方ダッシュ弱◎・弱◎・強◎をからめたコンボなど、連続技には不自由しなかったが、それも昔の話。「セイヴァー」ではこれらが使用不能となり、新必殺技も使い勝手があまりよくなく、連続技のバリエーションは少なくなってしまった。唯一、ダークフォース発動中はダッシュ中に空中チェーンコンボを使えるので、これに頼るしかない。

ESビッグプレス → (ダークフォース発動) → 前方ダッシュ弱◎・弱◎



▲地上の相手に当てて食らい判定を残す



▲行動可能になったらダークフォース



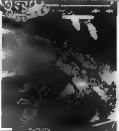
▲前方ダッシュ中へすぐに空中チェーン

## ビシャモン・17ヒット

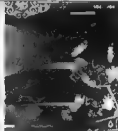
画面端周辺限定  
(対DFザベル専用)

前方ダッシュ中◎・弱◎の基本技、しゃがみ弱◎or弱◎・しゃがみ中◎など、実用性の高い目押しコンボがそろっている。しかし、究極コンボを目指そうとすると、空中チェーンコンボのとぼしさが足かせとなってしまいます。また、弱や中の基本技を多用してヒット数を伸ばすので、コンボ修正がキツく、ダメージをあまり増やせないのが難点だ。なお、右のコンボはES絡め魂をES下段居合い新りに変えてもいいが、ヒット数やダメージ量は減ってしまう。

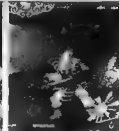
[前方ジャンプ弱◎・中◎・強◎] → 前方ダッシュ中◎ → [(目押しで)立ち中◎・立ち中◎] →



▲ジャンプの頂点から空中チェーン〜

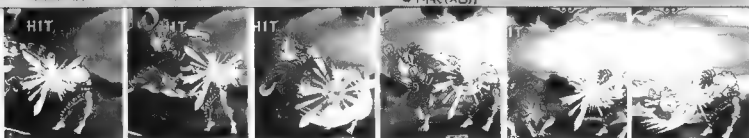


▲着地と同時に、前方ダッシュ中◎へ



▲目押しで弱◎、チェーン〜で中◎へ

(目押しで) 中P (X3) → 前方ダッシュ中P (X3) → (目押しで) 強P (X3) → (少し前進して) 立ち回し (X3)・中P (X3) → (目押しで) しゃがみ中P (X3) → ES地上ヒートキャン (P.1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.19.20.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30.31.32.33.34.35.36.37.38.39.40.41.42.43.44.45.46.47.48.49.50.51.52.53.54.55.56.57.58.59.60.61.62.63.64.65.66.67.68.69.70.71.72.73.74.75.76.77.78.79.80.81.82.83.84.85.86.87.88.89.90.91.92.93.94.95.96.97.98.99.100.101.102.103.104.105.106.107.108.109.110.111.112.113.114.115.116.117.118.119.120.121.122.123.124.125.126.127.128.129.130.131.132.133.134.135.136.137.138.139.140.141.142.143.144.145.146.147.148.149.150.151.152.153.154.155.156.157.158.159.160.161.162.163.164.165.166.167.168.169.170.171.172.173.174.175.176.177.178.179.180.181.182.183.184.185.186.187.188.189.190.191.192.193.194.195.196.197.198.199.200.201.202.203.204.205.206.207.208.209.210.211.212.213.214.215.216.217.218.219.220.221.222.223.224.225.226.227.228.229.230.231.232.233.234.235.236.237.238.239.240.241.242.243.244.245.246.247.248.249.250.251.252.253.254.255.256.257.258.259.260.261.262.263.264.265.266.267.268.269.270.271.272.273.274.275.276.277.278.279.280.281.282.283.284.285.286.287.288.289.290.291.292.293.294.295.296.297.298.299.300.301.302.303.304.305.306.307.308.309.310.311.312.313.314.315.316.317.318.319.320.321.322.323.324.325.326.327.328.329.330.331.332.333.334.335.336.337.338.339.340.341.342.343.344.345.346.347.348.349.350.351.352.353.354.355.356.357.358.359.360.361.362.363.364.365.366.367.368.369.370.371.372.373.374.375.376.377.378.379.380.381.382.383.384.385.386.387.388.389.390.391.392.393.394.395.396.397.398.399.400.401.402.403.404.405.406.407.408.409.410.411.412.413.414.415.416.417.418.419.420.421.422.423.424.425.426.427.428.429.430.431.432.433.434.435.436.437.438.439.440.441.442.443.444.445.446.447.448.449.450.451.452.453.454.455.456.457.458.459.460.461.462.463.464.465.466.467.468.469.470.471.472.473.474.475.476.477.478.479.480.481.482.483.484.485.486.487.488.489.490.491.492.493.494.495.496.497.498.499.500.501.502.503.504.505.506.507.508.509.510.511.512.513.514.515.516.517.518.519.520.521.522.523.524.525.526.527.528.529.530.531.532.533.534.535.536.537.538.539.540.541.542.543.544.545.546.547.548.549.550.551.552.553.554.555.556.557.558.559.560.561.562.563.564.565.566.567.568.569.570.571.572.573.574.575.576.577.578.579.580.581.582.583.584.585.586.587.588.589.590.591.592.593.594.595.596.597.598.599.600.601.602.603.604.605.606.607.608.609.610.611.612.613.614.615.616.617.618.619.620.621.622.623.624.625.626.627.628.629.630.631.632.633.634.635.636.637.638.639.640.641.642.643.644.645.646.647.648.649.650.651.652.653.654.655.656.657.658.659.660.661.662.663.664.665.666.667.668.669.670.671.672.673.674.675.676.677.678.679.680.681.682.683.684.685.686.687.688.689.690.691.692.693.694.695.696.697.698.699.700.701.702.703.704.705.706.707.708.709.710.711.712.713.714.715.716.717.718.719.720.721.722.723.724.725.726.727.728.729.730.731.732.733.734.735.736.737.738.739.740.741.742.743.744.745.746.747.748.749.750.751.752.753.754.755.756.757.758.759.760.761.762.763.764.765.766.767.768.769.770.771.772.773.774.775.776.777.778.779.780.781.782.783.784.785.786.787.788.789.790.791.792.793.794.795.796.797.798.799.800.801.802.803.804.805.806.807.808.809.810.811.812.813.814.815.816.817.818.819.820.821.822.823.824.825.826.827.828.829.830.831.832.833.834.835.836.837.838.839.840.841.842.843.844.845.846.847.848.849.850.851.852.853.854.855.856.857.858.859.860.861.862.863.864.865.866.867.868.869.870.871.872.873.874.875.876.877.878.879.880.881.882.883.884.885.886.887.888.889.890.891.892.893.894.895.896.897.898.899.900.901.902.903.904.905.906.907.908.909.910.911.912.913.914.915.916.917.918.919.920.921.922.923.924.925.926.927.928.929.930.931.932.933.934.935.936.937.938.939.940.941.942.943.944.945.946.947.948.949.950.951.952.953.954.955.956.957.958.959.960.961.962.963.964.965.966.967.968.969.970.971.972.973.974.975.976.977.978.979.980.981.982.983.984.985.986.987.988.989.990.991.992.993.994.995.996.997.998.999.1000)



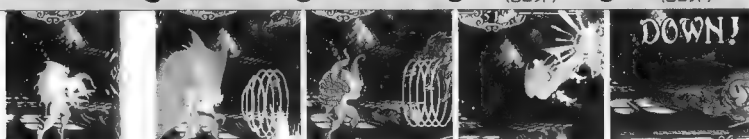
▲着地直前に、目押しで中Pが間に合う  
▲つづけて前方ダッシュ直後の中Pから  
▲目押しで強Pへつなく。入力はシビア  
▲着地後、少し前進してチェーンコンボ  
▲中P+中Pのあと目押しでしゃがみ中P  
▲分身と合わせて最大5ヒットするぞ

(近距離立ち中心・裏・キョットスパイク・子ネコ・ヒット)X2 → ESデルタキック (5ヒット) → 子ネコ・ヒット (計2ヒット) → [前方ジャンプP・裏P・中P (1ヒコ)・強P・子ネコ・ヒット] → 立ち中P → ダンシングフラッシュ



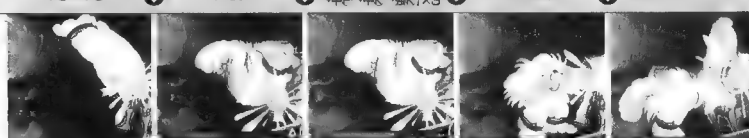
▲上記のコンボを合計3回くり返すのだ  
▲ここから直接ESデルタキックへ  
▲遅れて子ネコが当たるのでそのスキに  
▲前方ジャンプして空中チェーンコンボ  
▲タイマー切れ直前に中Pが出ればOK  
▲ダンシングフラッシュでKOダウンだ

◎アクアスプレッド → ESソニックウェーブ → ◎アクアスプレッド → ESTリックフィッシュ (3ヒット) → ES追いうち攻撃 (3ヒット)



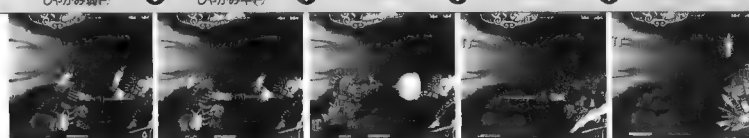
▲2発目を入力したら、すぐタメをはじめること  
▲ES版で出して、落ちてきた相手をマヒさせる  
▲すぐさず、3度目のワタスプレッドへ  
▲少し待ったあと出して、落下中の相手に当てる  
▲ES追いうち攻撃中に、KOダウンが確定する

中P・中P → 強P → [前方ダッシュ裏P・裏P・中P・中P・強P]X3 → 立ち中P → 強・ビッグタイフーン



▲強P・強P・中P・中P・強Pとつなげていく  
▲このあと、着地と同時に再度前方ダッシュする  
▲同じ空中チェーンコンボをあと3セットくり返し  
▲ダークフォースの終了直前に立ち中Pを当てて  
▲強・ビッグタイフーンでヒット数をかせぐ

(目押しで) しゃがみ弱P → (目押しで) しゃがみ中P → ES絡め魂 → 辻疾風 → ES追いうち攻撃



▲さらに、目押しでしゃがみ強Pへつなぎ  
▲目押し・しゃがみ中Pにキャンセルをかけて  
▲ES絡め魂。DFザバルが画面端にいれば届く  
▲辻疾風は、魂寄せ・鬼炎斬に変えてもいい  
▲追いうち攻撃も、とが首さらして代用可能だ

## 禁断の永久コンボの世界

ダークフォース発動中以外では、永久コンボが成立しにくく調整されている「セイヴァー」だが、それでもいくつかの永久コンボが発見されている。そのうち、実戦で狙うことも可能なのがジェダ、パレッタ、キュービィの3人。しかし、キュービィ以外はコンボ修正がキビしく、相手をKOするまでつづけるのは至難のワザだ。

フェリシアとレイレイの永久コンボ

は「スラし空中チェーン（下記参照）」も使用しており、難度は非常に高い。とくにレイレイは、相手が画面端にいた場合、垂直ジャンプで3~4回（相手との距離により変化）→前方ジャンプで1回……とくり返さなければならないので、とてもやっかいだ。

なお、ダークフォース発動中限定・永久コンボはバリエーションが無数にあるので、おもなものだけ掲載する。



▲ES・△Aを連発する場合、バーの入力方向が一時的に逆になることを忘れずに

表5：永久コンボ

| キャラ名  | コンボ                             | 条件                              |
|-------|---------------------------------|---------------------------------|
| ジェダ   | 前方ダッシュ強◎×α                      | リリス&モリガン以上に背の高い相手限定             |
| パレッタ  | 前方ダッシュ弱◎×α                      | しゃがんでいる相手に成立しにくいだけ。あとは無条件       |
| キュービィ | ES・△A×α                         | 対レイレイ、DFザベル限定。コマンド入力に注意（・P.317） |
| レイレイ  | 〔前方ジャンプ弱◎・中◎・中◎〕・（スラし）強◎×α      | 対デミトリ限定。画面端では垂直ジャンプも併用する        |
| フェリシア | 〔前方ジャンプ弱◎・弱◎〕・（スラし）中◎・（スラし）強◎×α | 対デミトリ限定。スラし空中チェーンを多用            |

表6：ダークフォース発動中限定・永久コンボの一例

| キャラ名  | コンボ                                                                   | 条件                                                  |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| ジェダ   | 〔（低空で）前方ジャンプ弱◎・中◎・中◎・中◎〕・強◎・（着地）×α                                    | 強◎のヒット中に着地して、また跳ぶ……のくり返し                            |
| キュービィ | 〔（低空で）前方ジャンプ弱◎・中◎・中◎・中◎〕・強◎・（着地）×α                                    | ジェダと同じ                                              |
| リリス   | ESソウルフラッシュ（弱or中・ダークフォース中は空中版で）×α<br>〔立ち中◎・弱・ソウルフラッシュ〕×α（※強・ダークフォース限定） | 画面端で跳んでいる途中の相手限定<br>対DFザベル限定。密着して立ち強◎を当てた間合いから狙う    |
| モリガン  | 〔しゃがみ中◎・弱・ソウルフィスト〕×α<br>弱の基本技×α                                       | 対DFザベル限定。密着してしゃがみ弱◎を当てた間合いから狙う<br>リリスの強・ダークフォースでも可能 |
| ザベル   | 〔前方ダッシュ強攻撃・しゃがみ弱攻撃〕×α                                                 | 立ち状態なら全員、しゃがみ状態でも一部の相手にキメられる                        |
| ガロン   | 〔前方ダッシュ弱◎・（目押しして）強◎〕×α                                                | 画面端限定。強◎の入力は、ギリギリまで遅くすること                           |
| フェリシア | 〔立ち弱◎×2・弱・キャットスパイク・（子ネコ・ヒット）〕×α                                       | 相手が立っていれば、無条件で成立する                                  |
| サスカッチ | 〔前方ダッシュ弱◎・弱◎・中◎・中◎〕・強◎×α                                              | リリス&モリガン以上に背の高い相手限定                                 |



### ズラし 空中チェーンコンボ

空中チェーンコンボは、ヒットストップ終了後も60分の1秒間だけボタン入力を受け付けており、このときに入力すれば、通常より60分の1秒遅く攻撃を出すことが



▲キュービィでデミトリに対し、少し離れた位置から〔前方ジャンプ弱◎・弱◎・中◎・強◎〕を狙っても強◎が空振りする

できる。利点は攻撃の打点を微妙に変えられることで、本来は空振りしたり時間的に間に合わない攻撃を、つなげることが可能になるのだ。問題点は入力チャンスが60分の1秒間しかないこと（感覚的には目押しコンボをキメるのに近い）。非実戦的なテクニックだが、これを利用した究極コンボもあり、その効果はバカにできない。



▲しかし、中◎→強◎のあいだに「ズラし」を使うと、強◎がヒットするのだ。このあと、地上の攻撃へつなくことも可能



§4

# VS CPU BATTLE



## ヴァンパイア セイヴァー

# 対CPU戦攻略法

対CPU戦をクリアすることは、その対戦格闘ゲームをキウめるうえでの重要なファクターのひとつだ。この章では対CPU戦を確実に勝ち抜くための各種テクニックを紹介している。本章を熟読して、ぜひとも全キャラクリアを達成してほしい。

## 本章の読みかた

具体的な戦法を紹介する前に、まず是对CPU戦攻略ページの構成について説明しよう。本章は大きくわけて、以下の4つの項目で構成されている。

### ①基礎知識

いま読んでいるページのことだ。対CPU戦全般に関する、最低限覚えておきたい情報を網羅している。

### ②使用キャラ別攻略

このページでは使用キャラごとに、

基本パターンと専用パターンのふたつを紹介している。前者は、ほとんどのCPUキャラに対して有効な、いわばそのキャラの主軸となる戦法。そして後者は、基本パターンが通用しない相手を倒すために使う戦法だ。対CPU戦をクリアするためには、ふたつともマスターしておく必要があるぞ。

### ③VS難ピシャモン

隠れキャラ・難ピシャモンとの闘い

については、専用ページを設けてくわしく解説してある。このページも「共通パターン」と「使用キャラ別専用パターン」の2部構成だ。

### ④CPUキャラ★ひとくちメモ

各CPUキャラの代表的なアルゴリズムとその対処法を解説。使用キャラ別攻略で紹介している戦法は、これらのアルゴリズムを利用したものも多い。しっかり頭に入れておこう。

## CPUキャラの特徴

ここではCPUキャラ全般に共通するアルゴリズムについて紹介しよう。

### ●弱攻撃空振り→必殺技

これは読んで字のごとく、遠距離で弱攻撃を空振りしたあとに必殺技を出してくる……というもの。代表的なのは、CPUピクトルの「しゃがみ弱②」を2～3発空振り→強・メガフォーリッド」、CPUフェリシアの「立ちorしゃがみ弱攻撃空振り→強・ローリングバックラー」など。CPUキャラの弱攻撃空振りには要注意だ。

### ●必殺技の連発

キュービィの△A連発に代表されるように、CPUキャラは特定の必殺技を（おもに弱→中→強と）連発するクセを持っている。もし、CPUキャラ

が、この行動をはじめたらチャンス。必殺技は（技にもよるが）攻撃終了後にスキが生じるので、そこにチェーンコンボなどの攻撃で反撃できる。

各CPUキャラが、どの必殺技を連発してくるのかは「CPUキャラ★ひとくちメモ（→P.302）」で紹介しているので、そちらを参照してほしい。

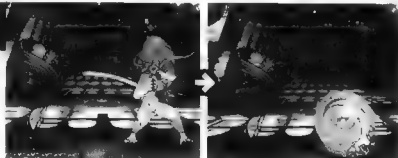
必殺技のスキに的確に反撃できれば勝率も大幅にアップするぞ。



▲CPUキャラの必殺技連発はダメージを与えるチャンス。攻撃終了を待って反撃だ

### 弱攻撃空振り→必殺技

▶弱攻撃空振りのあとには必殺技（おもに突進系の技）で攻撃してくる。ガード後に反撃だ！



# 乱入キャラ&朧ビシャモンと闘うために

乱入キャラ、および朧ビシャモンを出現させるためには、いくつかの条件を満たす必要がある（・P.178～）が、なかでもポイントとなるのがフィニッシュ方法。乱入キャラはEXorダークフォース・フィニッシュを3回以上、朧ビシャモンはキャラごとに決まっている特定のEX必殺技（規定技）でのフィニッシュを2回以上キメなければならぬのだ。簡単そうに見えるが、

CPUキャラへのキメかたを熟知していないと、なかなかむずかしい。

そこで、本書では使用キャラ別攻略の「基本パターン」のなかに、「EXフィニッシュのとりかた」というコーナーを設けた。ここで紹介されている方法を使用すれば、かなりラクに乱入キャラ&朧ビシャモンが出せるようになるはず。防御がアマイ1～3人目で実行すれば、さらに効果テキメンだ。



▲「EXフィニッシュのとりかた」で紹介している戦法を使って条件を満たせ！

## チェーンコンボをキワめよう

相手にまとまったダメージを与える手段として、チェーンコンボは欠かせない。つぎの(1)(2)の場面では、下表で紹介しているチェーンコンボを確実にキメられるようにしておこう。さらに高度なコンボが実践できるなら、

それを使ってもかまわないぞ。

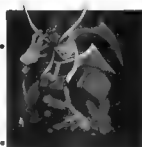
(1)攻略記事中に「チェーンコンボをキメよう」と書いてある状況

(2)こちらの行動への反応がニブくて基本パターンにハマらない、1～2人目のCPUキャラと闘うとき

ちなみに、下表の技の構成は、跳びこみから狙うことを前提にしている。CPUモリガンのシャドウブレイドをガードしたあとの反撃など、地上から仕掛けるときは、先頭にある前方ダッシュorジャンプ攻撃をはぶくこと。

| 使用キャラ | おすすめチェーンコンボ                           |
|-------|---------------------------------------|
| ジェダ   | 前方・空中ダッシュ中②・しゃがみ弱④→しゃがみ中②・しゃがみ強②      |
| バレッタ  | 前方ジャンプ中④・しゃがみ弱④・しゃがみ中④→しゃがみ強④         |
| キュービー | 前方ジャンプ中②・しゃがみ弱②→立ち強②                  |
| リリス   | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱④・しゃがみ中②→しゃがみ中④→しゃがみ強②  |
| デミトリ  | 前方ジャンプ中④・しゃがみ弱②・しゃがみ中②→しゃがみ中④→しゃがみ強④  |
| モリガン  | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱②（2ヒット）→しゃがみ中②→しゃがみ強②   |
| アナカリス | 前方ジャンプ④+④・しゃがみ弱④→しゃがみ中②→しゃがみ中④→しゃがみ強④ |
| ピクトル  | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱④・しゃがみ中④・電撃遠距離立ち強②      |
| ザベル   | 前方ジャンプ④要素+中②・しゃがみ弱④・しゃがみ中④・しゃがみ強④     |
| レイレイ  | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱②・しゃがみ中②→しゃがみ強②         |
| ガロン   | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱④→しゃがみ中④・しゃがみ強④         |
| フェリシア | 前方ジャンプ強②・しゃがみ弱④・しゃがみ中②・しゃがみ中④→しゃがみ強④  |
| オルバス  | 前方ジャンプ強②・しゃがみ中②（2ヒット）・しゃがみ中④・しゃがみ強④   |
| サスカッチ | 前方ジャンプ強④・しゃがみ弱④→しゃがみ中④→しゃがみ強④         |
| ビシャモン | 前方ジャンプ強④・しゃがみ弱②・しゃがみ中②・しゃがみ中④→しゃがみ強②  |

空中ディオ=セーガが大活躍/



# CPU 攻略

## ジェダ

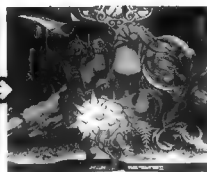
### ★★★★★基本パターン★★★★★

前方or垂直ジャンプ→強・イラススピタの連係で相手をダウンさせたら、すぐに前方ジャンプをして弱・空中ディオ=セーガを出そう。相手はそれに反応してガードポーズをとるので、そこに通常投げorサングエ=パッサーレをキメる。これを最後までくり返すのだ。

**EXフィニッシュのとりかた** 上記の方法でガードポーズをとらせたとこにフィナーレ=ロツンをキメよう。規定技のプロヴァ〜も同様の。



▲イラススピタを連発するだけでもかなり強力。ダウンさせたら…



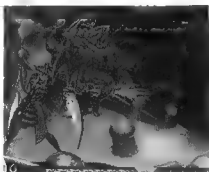
▲弱・空中ディオ=セーガで動きを封じる。失敗時は再度イラススピタだ

### ★★★★★専用パターン★★★★★

#### VS CPUデミトリ

相手が待ち、相手が

手が跳びこんできたら立ち強⑨、バットスピンを出してきたらガード後に強・ネロ=ファティカで反撃しよう。いったんダウンさせれば基本パターンも有効だ。



▲相手の跳びこみは立ち強⑨で迎撃できる。なるべく早くに出すのガッツ

#### VS CPUガロン

相手の跳びこみは

しゃがんでいれば当たらない。CPUガロンは着地直後にクライムレイザーを出すので、そのスキにチェーンコンボをたたきこもう。画面端で待つとラクだ。



▲跳びこみ・クライムレイザーを画面端で待ってチェーンコンボ。これだけ

#### ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ **ジェダ**

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目      | ボス       |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|
| A | ビクトル(戦場)  | オルバス(密林)  | バレッタ(路地)  | サスカッチ(楽園) | ザベル(地下)   | モリガン(列車) | デミトリ(胎児) |
| B | フェリシア(ビル) | キュービー(密林) | リリス(城外)   | レイレイ(楽園)  | バレッタ(路地)  |          |          |
| C | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(楽園)  | フェリシア(ビル) | ガロン(路地)   | キュービー(密林) |          |          |
| D | バレッタ(戦場)  | サスカッチ(密林) | ガロン(路地)   | ビシャモン(廃屋) | アナカリス(砂漠) |          |          |
| E | ガロン(路地)   | アナカリス(砂漠) | キュービー(密林) | フェリシア(ビル) | ビクトル(地下)  |          |          |
| F | ザベル(地下)   | ビシャモン(廃屋) | リリス(城外)   | オルバス(密林)  | レイレイ(楽園)  |          |          |
| G | アナカリス(砂漠) | バレッタ(路地)  | オルバス(密林)  | レイレイ(楽園)  | ビシャモン(廃屋) |          |          |
| H | リリス(城外)   | フェリシア(ビル) | ザベル(地下)   | ビクトル(戦場)  | ガロン(路地)   |          |          |

※「」内はそのキャラと闘うステージを簡略表記したもの

撃って撃って撃ちまくれ!

## パレット

CPU  
攻略

## 基本パターン

お互いが画面端にいるような間合いで強・上段スマイル&ミサイルを連発しよう。CPUキャラは、こちらへ跳びこもうとして食らってくれる。相手に接近された場合は2段ジャンプで反対側へ移動し、パターンを続行せよ。

**EXフィニッシュのとりかた** ダークフォースを発動させてミサイルを連発するのがラクだろう。規定技のビューティフルメモリーは、至近距離で強引に出せば、たいてい食らってくれる。

▼相手が飛び道具を撃ってきた場合は弾をらきつけてから撃ち返すこと



▲ビューティフルメモリーは、写真のような間合いからくり出すべし

## 専用パターン

## VS CPUデミトリ

中間〜遠距離でのしゃがみ弱⑨連打でバットスピンをさそえる(+P.302)。それをガード後に強・上段スマイル&ミサイルやチェーンコンボをキメよう。これを最後までくり返せ。



▲スペシャルゲージがタマっていればビューティフルメモリーもキメられる

## VS CPUフェリシア、オルバス

この2キャラに上段スマイル&ミサイルを撃つと、弾の下をくぐられてしまうので危険。よって、強・下段スマイル&ミサイルを連発すること。あとは基本パターンと同じ要領で。



▲弾の高度が低い強・下段スマイル&ミサイルなら、くぐられる心配はない

## CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ **ガロン**

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目      | 6人目     | ボス        |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|----------|---------|-----------|
| A | アナカリス(砂漠) | サスカッチ(密林) | ビクトル(戦場) | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(列車) | ジエタ(胎児) | ザベル(地下・裏) |
| B | リリス(城外)   | キュービー(楽園) | オルバス(密林) | ビシャモン(廃屋) | モリガン(列車) |         |           |
| C | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林) | ビクトル(戦場)  | リリス(列車)  |         |           |
| D | キュービー(密林) | フェリシア(ビル) | モリガン(城外) | リリス(路地)   | レイレイ(列車) |         |           |
| E | フェリシア(ビル) | キュービー(楽園) | ビクトル(戦場) | サスカッチ(密林) | リリス(列車)  |         |           |
| F | モリガン(城外)  | レイレイ(楽園)  | オルバス(密林) | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(列車) |         |           |
| G | ビシャモン(廃屋) | フェリシア(ビル) | オルバス(密林) | サスカッチ(楽園) | レイレイ(列車) |         |           |
| H | ビクトル(戦場)  | アナカリス(砂漠) | モリガン(城外) | リリス(路地)   | デミトリ(列車) |         |           |

△Aだけで楽勝クリア／

## キュービィ

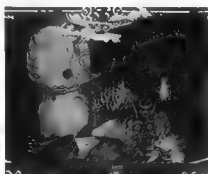
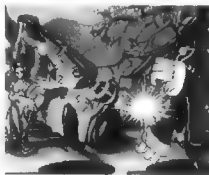


## ★★★★★★ 基本パターン

スタート直後から強・△Aを連発するだけで、ラクに勝つことができる。強・△Aは、ヒットの有無にかかわらず出しつづけること。ヒット時はしゃがみ弱などへつなげることができるので、そのままチェーンコンボに移行してもいい。

■EXフィニッシュのとりかた 前方ジャンプからの+B（空中）が手堅い。なるべく低空で出すのがコツだ。そのほか、スペシャルゲージに余裕があれば、遠距離からのQJ連発もなかなか有効。

▼ガードされても反撃は受けにくい。これを連発するだけで楽勝なのだ



▲ES・△Aのあとに+B（地上）という手も。最速で入力すればつながる

## ★★★★★★ 専用パターン

## VS CPUジェダ、アナカリス

スタート直後から相手方向にレバーを入れつつ、立ち中◎を当てつづけよう。相手は動こうとしているのか、ガンガン食らってくれるぞ。立ち中◎は空振りしないように注意。



▲立ち中◎は先端を当てること。相手の跳びこみは、しゃがみ強◎で迎撃だ

## VS CPUデミトリ

しゃがみ中◎・少し前進・しゃがみ中◎……という連係でダメージを与えていく。バツピンをガードしたあとは、着地のスキにしゃがみ中◎やチェーンコンボで反撃しよう。



▲跳びこみはしゃがみ強◎で迎撃するか、すなおにガードしておくのが無難

## ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ アナカリス

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目       | 6人目       | ボス      |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| A | サスカッチ(楽園) | ビシャモン(廃屋) | オルバス(密林) | ザベル(地下)   | デミトリ(城内)  | ガロン(列車)   | ジェダ(胎児) |
| B | レイレイ(楽園)  | リリス(城外)   | バレッタ(戦場) | ビクトル(地下)  | フェリシア(ビル) | モリガン(列車)  |         |
| C | ビシャモン(廃屋) | フェリシア(ビル) | デミトリ(城内) | バレッタ(戦場)  | ガロン(路地)   | リリス(列車)   |         |
| D | バレッタ(戦場)  | モリガン(城外)  | ビクトル(地下) | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林)  | レイレイ(列車)  |         |
| E | ガロン(密林)   | ザベル(地下)   | ビクトル(戦場) | サスカッチ(楽園) | バレッタ(路地)  | フェリシア(列車) |         |
| F | デミトリ(城内)  | バレッタ(戦場)  | モリガン(城外) | ビシャモン(廃屋) | リリス(路地)   | ガロン(列車)   |         |
| G | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林) | ザベル(地下)   | フェリシア(ビル) | デミトリ(列車)  |         |
| H | リリス(城外)   | ビクトル(地下)  | オルバス(密林) | レイレイ(楽園)  | バレッタ(路地)  | モリガン(列車)  |         |

飛んでけ バイバーイノ

## リリス

CPU  
攻略

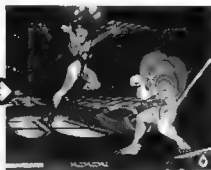
## ★★★★★基本パターン★★★★★

中攻撃・中・ミスティックアローという関係がかなり有効だ。前方ジャンプ中⑧or強⑨で跳びこんで、しゃがみ弱⑥を1発当てた間合いから上記の関係に移行しよう。これより間合いが離れているとハマらずに反撃してくるので注意。

EXフィニッシュのとりかた 近距離立ち強⑧・ルミナスイリュージョンの連続技を狙う。グルーミーバットショウはESミスティックアローをキメたあと、相手が地面に落ちるまに当てろノ



▲キャンセルする基本技はリーチの長い立ち中⑧がオススメ。ここから・



▲中・ミスティックアロー。中を出すのはチェーンコンボの暴発を防ぐため

## ★★★★★専用パターン★★★★★

## VS CPUデミトリ

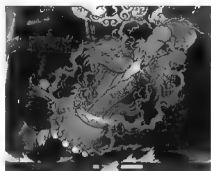
バットスピンをさそって(→P.302)ガード後に反撃……というパターンをくり返す。相手の跳びこみは弱・シャイニングブレイドで迎撃するか、すなおにガードしよう。



▲バットスピンをガードしたあとま、着地のスキにチェーンコンボで反撃だ

## VS CPUビクトル

近づいてくるところにしゃがみ強⑨を出しておけば、まず食らってくれる。相手の前方ジャンプ攻撃はしゃがんでいれば当たらないので、着地した瞬間に通常投げをキメよう。



▲メガスティックとサンダーブレイクはしゃがんでいてもかわせない。要注意

## CPUキャラ出現テーブル

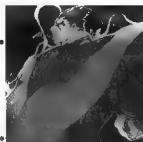
乱入キャラ ジェダ

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目      | ボス         |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|------------|
| A | アナカリス(砂漠) | ザベル(地下)   | ビクトル(戦場)  | デミトリ(城内)  | オルバス(密林)  | ガロン(列車)  | モリガン(城外・裏) |
| B | キュービー(楽園) | オルバス(密林)  | フェリシア(ビル) | デミトリ(城内)  | バレッタ(路地)  | レイレイ(列車) |            |
| C | レイレイ(楽園)  | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(城内)  | アナカリス(砂漠) | ビクトル(地下)  | バレッタ(列車) |            |
| D | バレッタ(戦場)  | キュービー(密林) | ビクトル(地下)  | サスカッチ(楽園) | ガロン(路地)   | デミトリ(列車) |            |
| E | ガロン(密林)   | フェリシア(ビル) | キュービー(楽園) | デミトリ(城内)  | ザベル(地下)   | バレッタ(列車) |            |
| F | サスカッチ(密林) | アナカリス(砂漠) | レイレイ(楽園)  | ビシャモン(廃屋) | ビクトル(戦場)  | デミトリ(列車) |            |
| G | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(楽園)  | ザベル(地下)   | サスカッチ(密林) | フェリシア(ビル) | デミトリ(列車) |            |
| H | バレッタ(戦場)  | オルバス(密林)  | ビクトル(地下)  | アナカリス(砂漠) | ガロン(路地)   | ザベル(列車)  |            |

カオスフレアで動きを封じる/

CPU  
攻略

## デミトリ



## ★★★★★★ 基本パターン ★★★★★★

デモンクレイドル、通常投げ、跳びこみからのチェーンコンボなどでダウンさせたら、すぐに前方ジャンプをして弱・空中カオスフレアを撃つ。相手は反応してガードポーズをとるので、そのスキに通常投げをキメる。あとはこのくり返し。

■EXフィニッシュのとりかた ダークフォース中に遠距離からの弱・カオスフレア連発がラクだ。ミッドナイトプレジャーは、しゃがみ弱・しゃがみ中からの強制キャンセルで。



▲相手がガダウンしているあいだに前方ジャンプをして弱・空中カオスフレア

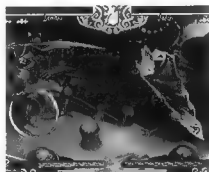


▲画面内に弾があるうちはガードポーズをとりつづける。そこを抜けるのだ

## ★★★★★★ 専用パターン ★★★★★★

## VS CPUジェダ

遠くから強・空中カオスフレアを連発しよう。CPUジェダは前方・空中ダッシュ攻撃or空中ディオ=セーガを出そうとして食らってくるのだ。これを最後までくり返せ。



▲画面端に追いつめられたら強・バックスピンで反対側へ脱出すること

## VS CPUフェリシア

ヘタに相手の行動をうかがうよりも、跳びこみから積極的にチェーンコンボを狙うほうが確実だ。ダウンさせたら起き上がりに前方ジャンプ中を重ねて、パターンを続行せよ。



▲カオスフレアは地上、空中版ともに反撃されてしまう。使用は厳禁だ

## ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ **ビシャモン**

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目     | ボス         |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|------------|
| A | アナカリス(砂漠) | ビクトル(地下)  | サスカッチ(密林) | ガロン(路地)   | ザベル(列車)   | ジェダ(胎児) | モリガン(城内・裏) |
| B | バレッタ(戦場)  | キュービー(密林) | フェリシア(ビル) | リリス(路地)   | レイレイ(列車)  |         |            |
| C | サスカッチ(楽園) | ザベル(地下)   | オルバス(密林)  | リリス(路地)   | バレッタ(列車)  |         |            |
| D | リリス(城外)   | バレッタ(戦場)  | サスカッチ(密林) | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |            |
| E | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | ビクトル(地下)  | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |            |
| F | アナカリス(砂漠) | リリス(城外)   | オルバス(密林)  | バレッタ(路地)  | レイレイ(列車)  |         |            |
| G | ザベル(地下)   | レイレイ(楽園)  | オルバス(密林)  | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |            |
| H | ビクトル(地下)  | キュービー(密林) | バレッタ(路地)  | アナカリス(砂漠) | リリス(列車)   |         |            |

ソウルフィストで近づかせるな!

## モリガン



## ★★★★★ 基本パターン ★★★★★

遠距離から強・ソウルフィストを連発しよう。スペシャルゲージがたまったらES版もドンドン使うこと。この戦法にハマりにくいキュービー、ガロン、フェリシア、オルバスの4キャラには、跳びこみからのチェーンコンボで。

EXフィニッシュのとりかた 近距離立ち強◎orしゃがみ弱◎からキャンセルでダークネスリレーションにつなげよう。規定技にこだわらないなら、遠距離からフィニッシングシャワーを撃て。

▼画面端に追いこまれたら変形/バーチカルダッシュ(◆●●●●)で反対側へ

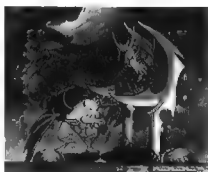


▲遠距離からのクリアティックニードルもキマリやすい。覚えておこう

## ★★★★★ 専用パターン ★★★★★

## VS CPUジェダ

相手は、地上or空中ティオ=セーガ・前方ダッシュ攻撃の連係を多用するので、近づいてきたら弱・シャドウブレイドで迎撃する。相手をダウンさせたあとの行動は写真参照。



▲相手の起き上がりには、しゃがみ弱◎を畫ねてチェーンコンボを狙おう

## VS CPUリリス

跳びこみを待って弱・シャドウブレイドで迎撃するだけ。なお、CPUリリスが空中ソウルフラッシュを撃った場合、着地後にミスティックアローを出してくるので注意せよ。



▲メリーターンの着地時のスキは意外に小さい。ガード後の反撃は早めに

## CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ デミトリ

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目     | ボス        |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|
| A | アナカリス(砂漠) | ビクトル(戦場)  | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | ガロン(列車)   | ジェダ(胎児) | リリス(城外・裏) |
| B | レイレイ(楽園)  | フェリシア(ビル) | キュービー(密林) | バレッタ(路地)  | ガロン(列車)   |         |           |
| C | フェリシア(ビル) | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林)  | ビクトル(地下)  | バレッタ(列車)  |         |           |
| D | バレッタ(戦場)  | キュービー(楽園) | ビクトル(地下)  | サスカッチ(密林) | レイレイ(列車)  |         |           |
| E | キュービー(密林) | ザベル(地下)   | ビクトル(戦場)  | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |           |
| F | バレッタ(路地)  | アナカリス(砂漠) | ビシャモン(廃屋) | オルバス(密林)  | レイレイ(列車)  |         |           |
| G | ザベル(地下)   | レイレイ(楽園)  | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(密林) | フェリシア(列車) |         |           |
| H | キュービー(楽園) | アナカリス(砂漠) | オルバス(密林)  | バレッタ(路地)  | ザベル(列車)   |         |           |

王家の裁き、健在なり!

## アナカリス

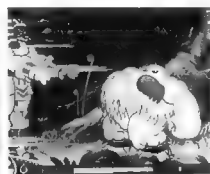


## 基本パターン

前作で使用した「後方ジャンプ中に強・王家の裁き連発・ヒットしたら追撃、以下くり返し」という戦法が、今回も大半の相手に適用する。強・王家の裁きヒット後は、前方ダッシュで近づいてからの●+中◎連発などでダメージを与えよう。

**EXフィニッシュのとりかた** ダークフォースを発動させて相打ち覚悟で攻撃する。規定技の～サルベーションorデコレーションは遠距離から撃ち、相手が食らってくれることを祈るしかない。

▼ジェタ、キュービー、リリス、デミトリ、モリガンには立ち中◎も有効だ

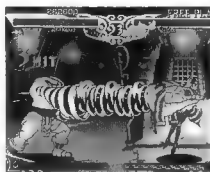


▲画面端に追いこまれた場合は、後方ダッシュで反対側へ移動せよ

## 専用パターン

## VS CPUキュービー、レイレイ

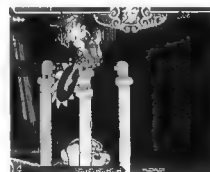
相手が近づいてきたら強・コブラブローを先端のみが当たるように出しつづけよう。攻撃が届きさえすれば、相手が跳びこんできた場合もそのまま迎撃できる一石二鳥の戦法だ。



▲スペシャルゲージがたまったらES版も積極的に使っていく

## VS CPUリリス、デミトリ、ザベル

ガードを固めて待ってれば、かならず跳びこんでくる。そこをしゃがみ強◎で確実に迎撃していこう。相手が歩いて近づいてきたときはしゃがみ弱◎or中◎で追い返すこと。



▲しゃがみ強◎は強力な対空技。ザベルのスカルスティングも迎撃できる

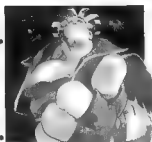
## CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ キュービー

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目       | 6人目       | ボス      |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| A | ビクトル(戦場)  | サスカッチ(密林) | ザベル(地下)  | ビシャモン(廃屋) | ガロン(路地)   | デミトリ(列車)  | ジェタ(胎児) |
| B | フェリシア(ビル) | バレッタ(戦場)  | モリガン(城外) | レイレイ(楽園)  | リリス(路地)   | デミトリ(列車)  |         |
| C | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(密林) | ビクトル(地下) | レイレイ(楽園)  | リリス(路地)   | バレッタ(列車)  |         |
| D | バレッタ(戦場)  | ビクトル(地下)  | リリス(ビル)  | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(列車) |         |
| E | サスカッチ(密林) | フェリシア(ビル) | ビクトル(戦場) | ザベル(地下)   | ガロン(路地)   | レイレイ(列車)  |         |
| F | リリス(ビル)   | ビシャモン(廃屋) | モリガン(城外) | オルバス(密林)  | デミトリ(城内)  | バレッタ(列車)  |         |
| G | サスカッチ(楽園) | フェリシア(ビル) | オルバス(密林) | デミトリ(城内)  | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(列車)  |         |
| H | リリス(城外)   | ガロン(密林)   | ビクトル(戦場) | ザベル(地下)   | バレッタ(路地)  | モリガン(列車)  |         |

パワーで押し切れ!

## ビクトル

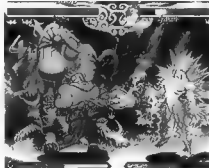


## 基本パターン

前方ジャンプ強◎・チェーンコンボがメイン。  
チェーンコンボのシメとなる電撃遠距離立ち強◎  
はヒットしても相手がダウンしないので、そこに  
すかさず飛びこめばラッシュを継続できる。ドン  
ドン飛びこんでイッキにKOしてしまえ。

EXフィニッシュのとりかた 強・ダークフォ  
ースを発動させて基本パターンを実行すればOK。  
ゲルデンハイム3は前方ジャンプで接近し、着地  
と同時にキメるべし。

▼1回のチェーンコンボで、これだけ  
のダメージ。回復する間を与えるな



▲ミニマムステップ(※+◎◎◎)か  
らゲルデンハイム3を狙う方法もある

## 専用パターン

## VS CPUバレッタ

画面端で後方ジャンプ強◎を連発……  
という戦法が、安全かつ確実だ。相手の  
前方ジャンプorダッシュ攻撃は一方向的  
にツブせるし、地上でチェーンコンボを  
食らう心配もない。



▲さすがにワールハンティングはツブ  
せない。空中ガードあるのみだ

## VS CPUガロン、レイレイ

この2キャラは、  
前方ジャンプ強◎を  
的確に迎撃してく  
ることが多い。中間  
距離から強・メガ  
フォーリッドを出  
して、相手をダウ  
ンさせてから基本  
パターンに持ちこ  
もう。



▲まずは相手をダウンさせることが先  
決。不用意な飛びこみはひかえること

## CPUキャラ出現テーブル

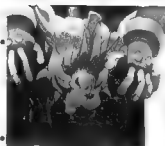
乱入キャラ リリス

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目      | ボス      |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|
| A | アナカリス(砂漠) | サスカッチ(密林) | ザベル(地下)   | ビシャモン(廃屋) | ガロン(路地)   | デミトリ(列車) | ジエタ(胎児) |
| B | フェリシア(ビル) | モリガン(城外)  | オルバス(密林)  | キュービー(楽園) | バレッタ(路地)  | レイレイ(列車) |         |
| C | ザベル(地下)   | ビシャモン(戦場) | モリガン(城外)  | アナカリス(砂漠) | ガロン(路地)   | バレッタ(列車) |         |
| D | アナカリス(砂漠) | キュービー(密林) | デミトリ(城内)  | ビシャモン(廃屋) | フェリシア(ビル) | ガロン(列車)  |         |
| E | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | フェリシア(ビル) | サスカッチ(楽園) | ザベル(地下)   | ガロン(列車)  |         |
| F | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(城内)  | モリガン(城外)  | バレッタ(路地)  | レイレイ(列車) |         |
| G | サスカッチ(楽園) | ビシャモン(廃屋) | ザベル(地下)   | フェリシア(ビル) | オルバス(密林)  | レイレイ(列車) |         |
| H | バレッタ(戦場)  | アナカリス(砂漠) | デミトリ(城内)  | キュービー(楽園) | サスカッチ(密林) | モリガン(列車) |         |

ドリル、ドリル、ドリル……/

CPU  
攻略

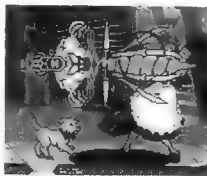
## ザベル



## ★★★★★ 基本パターン ★★★★★

開始直後から、前方ジャンプ■要素+強◎・④  
通常投げの連係を狙っていく。前方ジャンプ■要  
素+強◎は、なるべくジャンプ頂点付近で出すの  
がコツだ。④通常投げをキメたあとは、その場で  
垂直ジャンプをして、相手の起き上がりに重なる  
ようにジャンプ■要素+強◎を出すべし。

EXフィニッシュのとりかた 立ち中④or中④  
・イービルスクリームの連続技を狙おう。規定技  
のヘルダंकも同様の方法で出せばOKだ。



▲まずは前方ジャンプ■要素+強◎で  
接近。ヒットの有無は関係なし



▲着地後に④通常投げ。自信があれば  
スカルフィニッシュを狙うのもいい

## ★★★★★ 専用パターン ★★★★★

## VS CPUジェダ、サスカッチ

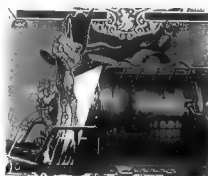
ひたすらジャンプ  
■要素+中◎で攻撃  
していこう。中間～  
遠距離から跳ぶとき  
は前方ジャンプ、近  
距離から跳ぶときは  
垂直ジャンプと、相  
手との間合いで跳ぶ  
方向を変えること。



▲CPUジェダには、中間距離から強  
アサハリケンを連発する戦法も有効

## VS CPUデミトリ

P.302のターン  
でCPUデミトリの  
バットスピンをさそ  
い、ガード後に反撃  
するのをくり返す。  
歩いて接近してきた  
ら■+弱◎で、跳び  
こんできたらしゃが  
み強◎で追い返せ。



▲バットスピンをガードしたあとは、  
立ち強◎、■+強◎などで反撃だ

## CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ レイレイ

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目       | ボス      |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| A | オルバス(密林)  | アナカリス(砂漠) | デミトリ(城内)  | ビクトル(戦場)  | ビシャモン(廃屋) | ガロン(列車)   | ジェダ(胎児) |
| B | リリス(楽園)   | キュービー(密林) | モリガン(城外)  | フェリシア(ビル) | バレッタ(路地)  | デミトリ(列車)  |         |
| C | サスカッチ(楽園) | ビシャモン(廃屋) | オルバス(密林)  | アナカリス(砂漠) | ガロン(路地)   | バレッタ(列車)  |         |
| D | バレッタ(戦場)  | ビクトル(地下)  | モリガン(城外)  | ビシャモン(廃屋) | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |
| E | キュービー(密林) | ビクトル(戦場)  | アナカリス(砂漠) | サスカッチ(楽園) | ガロン(路地)   | フェリシア(列車) |         |
| F | モリガン(城外)  | リリス(ビル)   | オルバス(密林)  | サスカッチ(楽園) | バレッタ(路地)  | デミトリ(列車)  |         |
| G | フェリシア(ビル) | ビクトル(砂漠)  | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | ガロン(路地)   | デミトリ(列車)  |         |
| H | ビクトル(戦場)  | アナカリス(砂漠) | モリガン(城外)  | キュービー(密林) | リリス(路地)   | バレッタ(列車)  |         |

またまた活躍、強・暗器砲/

CPU  
攻略

## レイレイ



## ★★★★★ 基本パターン ★★★★★

チェーンコンボで相手をダウンさせたあとに近距離で強・暗器砲を撃つと、CPUキャラはそれに反応してガードポーズをとる。そのスキに接近して通常投げor放天撃をキめるのだ。投げた直後に強・暗器砲を撃てば、CPUキャラはつづけて硬直するので、以下くり返してKOできるぞ。

EXフィニッシュのとりかた 立ち弱◎・立ち強◎→天雷破の連続技を狙おう。中華弾の当てかたについては下のカコミを参照のこと。



▲前方ジャンプ強◎・しゃがみ弱◎・強・暗器砲の連発でパターン開始

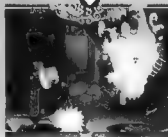


▲CPUキャラは反応してガードポーズをとる。近づいて投げてしまえ

## 中華弾の当てかた

もっともキマる確率が高いのは、中華弾を出したあとに、その近くでガードを固めて待つ方法。

相手は攻撃を仕掛けるために、こちら(=中華弾)へ近づいてくるはず。あとは爆発するまで待ち、相手が食らってくれることを祈ろう。



▲相手の近づいてくるのを待つ

▲ガードは解かなくていい

## 専用パターン

## VS CPUサスカッチ

遠距離からの中・暗器砲連発が有効。CPUサスカッチはこちらに跳びこもうとして攻撃を食らってくれる。画面端に追いこまれたら、前方・空中ダッシュで反対側へ移動せよ。



▲近づかせると非常にコワイ。つねに写真の間合いをキープすること

## CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ ザベル

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目      | ボス      |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|
| A | オルバス(密林)  | ビシャモン(魔屋) | サスカッチ(楽園) | ビクトル(地下)  | ガロン(路地)   | デミトリ(列車) | ジエタ(胎児) |
| B | リス(城外)    | キュービイ(密林) | アナカリス(砂漠) | フェルシア(ビル) | パレッタ(路地)  | モリガン(列車) |         |
| C | ビシャモン(魔屋) | サスカッチ(密林) | デミトリ(城内)  | モリガン(城外)  | パレッタ(路地)  | リス(列車)   |         |
| D | パレッタ(戦場)  | アナカリス(砂漠) | リス(城外)    | サスカッチ(密林) | ビシャモン(魔屋) | デミトリ(列車) |         |
| E | フェルシア(ビル) | オルバス(密林)  | パレッタ(戦場)  | キュービイ(楽園) | ガロン(路地)   | モリガン(列車) |         |
| F | アナカリス(砂漠) | キュービイ(密林) | ビクトル(地下)  | サスカッチ(楽園) | デミトリ(城内)  | パレッタ(列車) |         |
| G | デミトリ(城内)  | ビシャモン(魔屋) | ガロン(密林)   | サスカッチ(楽園) | フェルシア(ビル) | モリガン(列車) |         |
| H | キュービイ(密林) | アナカリス(砂漠) | パレッタ(戦場)  | ビクトル(地下)  | リス(路地)    | ガロン(列車)  |         |

しゃがみ中◎強しノ

## ガロン

CPU  
攻略

## ★★★★★基本パターン★★★★★

相手が歩いて近づいてきたらリーチの長いしゃがみ中◎でケンセイシ、跳びこみは弱・クライムレーザーorしゃがみ強◎で迎撃する……という、対応型のパターンで闘っていこう。しゃがみ中◎は、なるべく先端を当てるように心がけること。

**EXフィニッシュのとりかた** 遠距離からドラゴンキャノンを連発する方法が安全かつ確実。モーメントスライスは、しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎のチェーンコンボからキャンセルでキメろノ



▲跳びこみは前方ジャンプ強◎で行なおう。うまくヒットさせたら……



▲しゃがみ弱◎・しゃがみ中◎・モーメントスライスの連続技をたたきこめ

## ★★★★★専用パターン★★★★★

## VS CPUジェダ

とりあえず中間～奥まで待ち、相手陣内に浮いたら空をビーストキャノンで迎撃。このあと、✓か、に方向転換して追撃・追いうち攻撃とキメるところまでが1セットとなる。



▲追いつた攻撃をキメたら、後方ダッシュで間合いを離して最初にもどる

## VS CPUレイレイ、フェリシア、サスカッチ

基本パターンよりも、ジャンプ強◎でひたすら飛びこんでいくほうがラクだ。ヒット後はチェーンコンボをキメるか、ふたたびジャンプ強◎を当てにいか、好きなほうを使え。



▲前方ジャンプ強◎を空振りすると、反撃を受けることがあるので要注意

## ■CPUキャラ出現テーブル

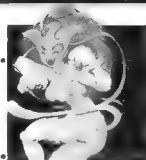
乱入キャラ バレッタ

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目       | 6人目     | ボス           |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|--------------|
| A | アナカリス(砂漠) | ザベル(地下)   | ビクトル(戦場)  | サスカッチ(密林) | デミトリ(列車)  | ジェダ(胎児) | ダークガロン(路地・裏) |
| B | フェリシア(ビル) | レイレイ(楽園)  | キュービー(密林) | リリス(路地)   | モリガン(列車)  |         |              |
| C | ビシャモン(廃屋) | オルバス(密林)  | モリガン(城外)  | ビクトル(地下)  | リリス(列車)   |         |              |
| D | リリス(城外)   | アナカリス(砂漠) | サスカッチ(密林) | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(列車)  |         |              |
| E | ザベル(地下)   | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | ビクトル(戦場)  | フェリシア(列車) |         |              |
| F | デミトリ(城内)  | ビシャモン(廃屋) | オルバス(密林)  | レイレイ(楽園)  | モリガン(列車)  |         |              |
| G | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | ザベル(地下)   | レイレイ(列車)  |         |              |
| H | リリス(城外)   | デミトリ(城内)  | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | ビクトル(列車)  |         |              |

跳びこみまくりの引っかきまくり!

CPU  
攻略

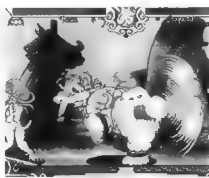
## フェリシア



## ★★★★★ 基本パターン

跳びこみからのチェーンコンボを狙っていく。  
前方ジャンプ強◎を早めに出せば、ほとんどの対空技をツブせるし、少々打点が高くてもしゃがみ弱◎につなげられるぞ。遠くから跳びこむ場合は横方向にリーチが長い前方ジャンプ強◎で。

EXフィニッシュのとりかた 近距離弱or中攻撃・ダンシングフラッシュの連続技を狙う。ブリーズヘルプミーは、相手が近づいてきたところに「弱◎+中◎」or「弱◎+強◎」のどちらかで出せ。



▲ブリーズヘルプミーは写真のように画面端を背にして出せば…

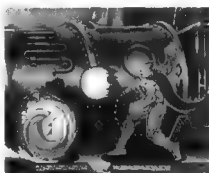


▲子ネコ(=攻撃判定)が相手に当たるまでのタイムラグを軽減できるぞ

## ★★★★★ 専用パターン

## VS CPUリリス、デミトリ、モリガン、ビシャモン

彼らは、間合いが離れていると飛び道具をよく撃つので、強・ローリングバックラでカウンターを狙おう。ヒット時は◎を追加入力し、相手をダウンさせることを忘れずに。



▲飛び道具の下をくぐって攻撃。もちろん、ダンシングフラッシュでもOK

## VS CPUザベル

しゃがみガードを固めて待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ中◎で攻撃。前方ジャンプ攻撃を仕掛けてきた場合も、自分の真上に落ちてこないかぎり、しゃがみ中◎で迎撃可。



▲しゃがみ中◎で対空迎撃。相手が真上から降下してくる場合はガードせよ

## ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ モリガン

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目       | 4人目       | 5人目      | 6人目     | ボス        |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|---------|-----------|
| A | ザベル(地下)   | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(城内)  | オルバス(密林)  | ガロン(列車)  | ジェダ(胎児) | リリス(ヒル・裏) |
| B | バレッタ(戦場)  | レイレイ(楽園)  | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | ガロン(列車)  |         |           |
| C | サスカッチ(楽園) | ビシャモン(廃屋) | キュービー(密林) | バレッタ(路地)  | デミトリ(列車) |         |           |
| D | バレッタ(戦場)  | キュービー(楽園) | オルバス(密林)  | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(列車) |         |           |
| E | キュービー(密林) | サスカッチ(楽園) | ビクトル(戦場)  | ザベル(地下)   | ガロン(列車)  |         |           |
| F | アナカリス(砂漠) | バレッタ(戦場)  | オルバス(密林)  | デミトリ(城内)  | レイレイ(列車) |         |           |
| G | サスカッチ(楽園) | ザベル(地下)   | デミトリ(城内)  | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(列車) |         |           |
| H | キュービー(密林) | アナカリス(砂漠) | ビクトル(戦場)  | ガロン(路地)   | バレッタ(列車) |         |           |

毒霧を活用せよ!

CPU  
攻略

## オルバス

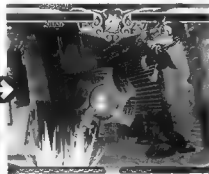
## ★★★★★★ 基本パターン ★★★★★★

前方ジャンプ強◎・しゃがみ弱◎or弱×2  
～3・弱・ボイズンプレス（CPUフェリシアに  
は強・ソニックウェーブ）という連係で攻めたて、  
弱・ボイズンプレスがヒットした場合は同じ連係  
をくり返す。ガードされた場合は右の連続写真の  
要領でダメージを与えよう。

**EXフィニッシュのとりかた** 中間～遠距離から  
ウォータージェイルを出し、相手を水球のなかに  
閉じこめてからアクアスプレッドでKOだ。



▲CPUキャラが弱・ボイズンプレス  
をガードしたときは、その直後に

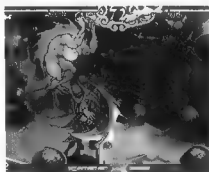


▲かならず、前方ジャンプ攻撃などを  
仕掛けてくる。そこを立ち強◎で迎撃

## ★★★★★★ 専用パターン ★★★★★★

## VS CPUジェダ

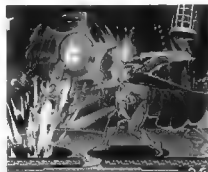
試合開始時からい  
の間合いから強・ト  
リックフィッシュを  
連発しよう。相手は  
空中ディオ=セーガ  
や前方ダッシュ攻撃  
を出そうとして、お  
もしろいように食ら  
ってくれるぞ。



▲相手をダウンさせたあとは、つねに  
フィールドの広いほうへ移動すること

## VS CPUバレッタ、デミトリ、ビシャモン

この3キャラは、  
弱・ボイズンプレス  
をガードしたあとに  
飛び道具で反撃して  
くる。すかさず前方  
ジャンプ強◎で跳び  
こみ、基本パターン  
の連係orチェンコ  
ンボをたたきこめ。



▲弱・ボイズンプレス後に立ち強◎を  
出すと、飛び道具を食らうのでダメ

## ■CPUキャラ出現テーブル

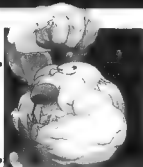
乱入キャラ フェリシア

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目       | 6人目      | ボス      |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|---------|
| A | アナカリス(砂漠) | ガロン(密林)   | ビクトル(戦場) | ビシャモン(廃屋) | ザベル(地下)   | デミトリ(列車) | ジェダ(胎児) |
| B | リリス(城外)   | キュービー(密林) | バレッタ(戦場) | レイレイ(楽園)  | ガロン(路地)   | モリガン(列車) |         |
| C | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(密林) | レイレイ(楽園) | ビクトル(地下)  | バレッタ(路地)  | リリス(列車)  |         |
| D | バレッタ(戦場)  | レイレイ(楽園)  | ザベル(地下)  | サスカッチ(密林) | リリス(路地)   | デミトリ(列車) |         |
| E | キュービー(楽園) | アナカリス(砂漠) | ビクトル(戦場) | サスカッチ(密林) | ザベル(地下)   | ガロン(列車)  |         |
| F | モリガン(城外)  | バレッタ(戦場)  | デミトリ(城内) | ビシャモン(廃屋) | リリス(路地)   | レイレイ(列車) |         |
| G | レイレイ(楽園)  | モリガン(城外)  | ビクトル(地下) | ビシャモン(廃屋) | サスカッチ(密林) | デミトリ(列車) |         |
| H | リリス(城外)   | キュービー(楽園) | ガロン(密林)  | ザベル(地下)   | バレッタ(路地)  | モリガン(列車) |         |

CPU  
攻略

しゃがみ強◎バリアで楽勝／

## サスカッチ



## ★★★★★ 基本パターン ★★★★★

サスカッチの基本パターンは、じつに簡単だ。しゃがみガード状態で待ち、相手が近づいてきたところをしゃがみ強◎で攻撃するだけ。しゃがみ強◎は上方向にも攻撃判定が出るので、相手が跳びこんできた場合も、そのまま迎撃できるぞ。

EXフィニッシュのとりかた 遠くからのビッグフリーザー連発が、立ち弱◎・ビッグアイスバーンの連係がオススメだ。ビッグスレッジは、前方ジャンプで相手に接近し、着地と同時にキメろ／

▼しゃがみ強◎の攻撃範囲内に相手が入ったら、すぐに強◎ボタンを押そう



▲立ち弱◎・ビッグアイスバーンは間合いが近すぎると当たらないので注意

## ★★★★★ 専用パターン ★★★★★

## VS CPUジェダ、ビシャモン

スタート直後から積極的に跳びこみ、チェーンコンボを狙っていく。しゃがみ強◎で相手をダウンさせたら、その起き上がりに前方ジャンプ強◎を重ねてパターンをくり返そう。



▲相手が起き上がる場所を見切って、前方ジャンプ強◎を重ねるのだ

## VS CPUバレッタ、フェリシア

しゃがみ強◎ではなく強◎・ビッグタイフーンを使って基本パターンを行なう。攻撃は置いておくカンジで出すこと。スペシャルゲージがタマったら、ES版もドンドン使おう。



▲接近されすぎると、さすがに反撃を受ける。写真の間合いがベスト

## ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ オルバス

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目       | 6人目       | ボス      |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| A | ザベル(地下)   | アナカリス(砂漠) | ビクトル(戦場) | ビシャモン(廃屋) | ガロン(路地)   | デミトリ(列車)  | ジェダ(胎児) |
| B | フェリシア(ビル) | キュービー(密林) | モリガン(城外) | バレッタ(戦場)  | リリス(路地)   | レイレイ(列車)  |         |
| C | レイレイ(楽園)  | ビシャモン(廃屋) | デミトリ(城内) | キュービー(密林) | バレッタ(路地)  | リリス(列車)   |         |
| D | バレッタ(戦場)  | アナカリス(砂漠) | リリス(城外)  | ビシャモン(廃屋) | フェリシア(ビル) | デミトリ(列車)  |         |
| E | ガロン(密林)   | キュービー(楽園) | ビクトル(戦場) | アナカリス(砂漠) | ザベル(地下)   | フェリシア(列車) |         |
| F | リリス(城外)   | レイレイ(楽園)  | デミトリ(城内) | ビシャモン(廃屋) | バレッタ(路地)  | モリガン(列車)  |         |
| G | ビシャモン(廃屋) | レイレイ(楽園)  | ビクトル(戦場) | ザベル(地下)   | フェリシア(ビル) | デミトリ(列車)  |         |
| H | リリス(城外)   | アナカリス(砂漠) | ビクトル(地下) | キュービー(密林) | バレッタ(路地)  | ガロン(列車)   |         |

空中チェーンコンボがカギ／

## ビシヤモン



## ★★★★★★ 基本パターン ★★★★★★

ジャンプ中⑧・強⑨の空中チェーンコンボを、スタート直後から連発しよう。ジャンプの方向は相手との間合いに応じて、前方と垂直のふたつを使いわけること。ガードされたり技のつなぎ目に反撃される場合もあるが、気にせず押し切れ／

■EXフィニッシュのとりかた 遠距離から強・地上or空中絡め魂を出し、ヒットしたら魂寄せ・◆+強⑨で相手をダウンさせる。その直後にとが首さらしを出せば、確実にキメることができるぞ。

▼ジャンプ中⑧はジャンプの上昇中に出す。ベストのタイミングを覚えよう



▲辻疾風で相手をダウンさせたあともとが首さらしをキメるチャンスだ

## ★★★★★★ 専用パターン ★★★★★★

## VS CPUバレッタ、アナカリス、レイレイ

お互いが画面端に  
いるような間合いで  
強・絡め魂を撃ち、  
ヒットしたら辻疾風  
をキメる……という  
パターンをくり返す  
だけで楽勝。魂寄せ  
・鬼炎斬だと間合い  
が変わるのでダメ。



▲絡め魂は強で撃つこと。弱or中だと攻撃前に憑依状態が解けてしまうぞ

## VS CPUデミトリ

画面端でしゃがみ  
弱⑨を空振りすると  
相手はバツスピン  
を出してくるので、  
ガード後にしゃがみ  
中⑨・強・下段居合  
い斬りの連続技で反  
撃しよう。跳びこみ  
は立ち中⑨で迎撃。



▲バツスピンをガードしたあとは大ダメージを与えるチャンス！

## ■CPUキャラ出現テーブル

乱入キャラ **ビクトル**

|   | 1人目       | 2人目       | 3人目      | 4人目       | 5人目      | 6人目      | ボス      |
|---|-----------|-----------|----------|-----------|----------|----------|---------|
| A | アナカリス(砂漠) | ザベル(地下)   | オルバス(密林) | サスカッチ(楽園) | ガロン(路地)  | デミトリ(列車) | ジエタ(胎児) |
| B | キュービー(密林) | リス(楽園)    | モリガン(城外) | フェリシア(ビル) | バレッタ(路地) | レイレイ(列車) |         |
| C | サスカッチ(楽園) | フェリシア(ビル) | ザベル(地下)  | キュービー(密林) | バレッタ(路地) | リス(列車)   |         |
| D | バレッタ(戦場)  | アナカリス(砂漠) | リス(城外)   | サスカッチ(密林) | デミトリ(城内) | レイレイ(列車) |         |
| E | キュービー(楽園) | サスカッチ(密林) | ザベル(地下)  | フェリシア(ビル) | ガロン(路地)  | リス(列車)   |         |
| F | モリガン(城外)  | アナカリス(砂漠) | オルバス(密林) | デミトリ(城内)  | バレッタ(路地) | レイレイ(列車) |         |
| G | フェリシア(ビル) | アナカリス(砂漠) | ザベル(地下)  | サスカッチ(楽園) | オルバス(密林) | レイレイ(列車) |         |
| H | リス(ビル)    | ガロン(密林)   | モリガン(城外) | キュービー(城外) | バレッタ(路地) | デミトリ(列車) |         |

## 対CPU戦最後の壁!!

## 臃ビシャモン打倒法

まともに闘うと、  
シャレにならない強  
さを誇る臃ビシャモ  
ン。が、じつは意外  
なパターンで倒せて  
しまうのだ。その方  
法を紹介しよう!

## ★★★★★★ 共通パターン ★★★★★★

まずは、画面端でしゃがみガードを  
固めて様子を見る。相手が歩いて接近  
してきたときは、通常投げや切り捨て  
御免を食らわないように、しゃがみ弱  
や弱弱などで追い返そう。

攻撃のチャンスは、臃ビシャモンが  
前方ジャンプ攻撃or鬼鬨りを仕掛け  
てきたとき。上記の技は、いずれも下  
表の対空技で迎撃することができる。  
また、怒鬼炎斬をガードしたときも、

着地のスキにチェーンコンボをたたき  
こんで、大ダメージを与えたい。

注意したいのは、「ヒット後に相手  
がダウンする技を使用しない」という  
こと。ダウンさせると、前方・移動起  
き上がりで接近後に、鬼炎斬と切り捨て  
御免の2択攻撃を仕掛けてくるから  
だ。これを無傷で回避するのは不可能  
に近いので、なるべく相手をダウンさ  
せないようにしよう。



▲鬼炎斬はガードキャンセルで反撃する  
か、アドバンスガードで押し返せ!

## VS臃ビシャモンで使用する対空技一覧

|       |                         |
|-------|-------------------------|
| ジェダ   | 立ち中弱or強弱                |
| バレット  | 近距離立ち中弱、立ち中中            |
| キュービィ | しゃがみ強弱、立ち中弱             |
| リリス   | 近距離立ち強弱、遠距離立ち強弱         |
| デミトリ  | 近距離立ち強弱、遠距離立ち強弱         |
| モリガン  | 近距離立ち強弱、遠距離立ち強弱、遠距離立ち強中 |
| アナカリス | 立ち強弱、しゃがみ強弱             |
| ビクトル  | しゃがみ強弱                  |

|       |                |
|-------|----------------|
| ザベル   | 立ち強弱、しゃがみ強弱    |
| レイレイ  | 立ち中弱           |
| ガロン   | しゃがみ強弱、遠距離立ち強弱 |
| フェリシア | しゃがみ強弱、遠距離立ち強弱 |
| オルバス  | 立ち中弱or強弱       |
| サスカッチ | しゃがみ強弱         |
| ビシャモン | 立ち中弱or強弱       |

## ★★★★★★ 使用キャラ別専用パターン ★★★★★★

## ●ジェダ、デミトリ、レイレイ

キャラごとの攻略ページで紹介した  
基本パターンが、そのまま適用する。

ジェダは強・イラ=スピタ、デミ  
トリとレイレイは共通パターン（対空  
技には、それぞれデモンクレイドル、  
しゃがみ強中を使用）で相手をダウン  
させ、基本パターンに持ちこむのだ。

ただし、飛び道具を撃つのが少しで

も遅れた場合、臃ビシャモンはガード  
ポーズをとらずに動き出してしまう。  
相手をダウンさせたと同時にジャンプ  
して撃つように。

## ●キュービィ

反撃される回数は増えるが、強・△  
Aを連発するパターンが臃ビシャモン  
戦でも適用する。また、スタート直後  
ぐらいの間合いから、強・C・Rを置

いておくカンジで出すと、かなりの確  
率で食らってくれる。以上のパターン  
と共通パターンを併用して闘おう。

## ●リリス

中攻撃・中・ミスティックアローの  
連発が、いちおう適用する。ただし、  
これに持ちこむまでがツラいので無理  
に使用する必要はない。残り体力に余  
裕があるときに狙ってみよう。

# CPUキャラ★ひとくちメモ

使用キャラ別攻略を読むだけでも、クリアは十分に可能なはずだが、このページで紹介している各CPUキャラのアルゴリズム&その対処法を覚えておけば、さらに勝ち抜きやすくなる。紹介しているアルゴリズムは、そのCPUキャラが3人目以降に登場した

場合のもの。一見、デタラメに動いているように見えても、じつは動きがパターン化されているCPUキャラは多い。これから対CPU戦をプレイする人はもちろん、「もう対CPU戦はクワめた」という熟練者のかたがたにも、ぜひ一読いただきたい。



▲相手の行動がわかっている、対処もしやすい

## CPUジェダ

地上or空中ディフェンダー→前方ダッシュ攻撃という連係を多用するので、そこを対空技で迎撃せよ。ダウンさせたら相手の起き上がりにはしゃがみ弱or弱を置いてチェーンコンボを狙え。

## CPUバレッタ

遠距離でのしゃがみ弱攻撃空振り、スマイル&ミサイルを撃ってくる合図。先読みして跳びこもう。●+中弱のあとにはかならず通常投げを狙ってくるので、こちらも投げ技で対抗すること。

## CPUキュービー

弱・△Aのあとは、かならず中→強と連発する。強・△Aをガード後、リーチの長い技で反撃だ。また、中弱→遠距離で立ち弱を空振りしたあとにはローRがくるので、これもガード後に反撃。

## CPUリリス

空中ソウルフラッシュを撃ったときはかならず着地後にミスティックローを出す。垂直ジャンプでかわし、失敗ポーズ中のリリスを攻撃しよう。あとは跳びこみを的確に迎撃していけば問題ない。

## CPUデミトリ

中弱→遠距離でしゃがみ弱を空振りすると、相手は地上カオスフレア×2→空中カオスフレア→バツスピンのという連係を使ってくるので、バツスピンをガードして、跳ね返ったところに反撃。

## CPUモリガン

ときおり見せる、弱・シャドウブレイド・中・シャドウブレイドの連係が狙い目。ただし、シャドウブレイドの着地時のスキは小さいので、反撃はモリガンが着地する前に行なうほうが無難。

## CPUアナカリス

飛び道具を持つキャラは、それを遠距離から連発するだけで勝てる。●+中弱をガードしたあとに反撃を試みると、後方ダッシュ立ち強弱・前方ダッシュ立ち中弱の連係に引っかかるので注意。

## CPUビクトル

こちらがしゃがんでいると、強・メガスティックを出してくる。この技には立ちガードあるのみだ。しゃがみ弱or×1→3空振り・強・メガフォーリッドの連係は、ガード後に確実に反撃しておこう。

## CPUザベル

デスハリケーンはガード後、ザベルが着地する前に立ち弱などで迎撃する。反応が遅れるとスカルバニッシュをキメられてしまうので注意。スカルスティグ連発は後方ジャンプで逃げるべし。

## CPUレイレイ

遠距離で待っていると、前方ダッシュをくり返して近づいてくる。そこになんらかの技を置いておくカンジで出せば、無条件で食らってくれる。飛び道具は返響器で跳ね返されるので多用厳禁。

## CPUガロン

①地上ビーストキャノン（前方→前方と動いた場合）、②前方ジャンプ攻撃→着地後にクライムレイザーの連係、③クライムレイザー→3連発（弱→中→強）、の3つの攻撃はすべてガード後に反撃可能。

## CPUフェリシア

立ちorしゃがみ弱攻撃を空振りしたあとにローリングバックラーを出す。ガードして確実に反撃しよう。飛び道具は、ローリングバックラーやダッシュングフラッシュで反撃されるので使わないこと。

## CPUオルバス

しゃがみ中弱→前方ダッシュ強弱の連係を待ち、強弱をガード後に投げ（アナカリスはしゃがみ中弱）というパターンで勝てる。ほとんどの飛び道具は前方ダッシュでぐくられてしまうので注意。

## CPUサスカッチ

ビッグタイフーンを弱・中・強と3連発してきたら、遠距離から飛び道具を撃つかガードキャンセルで反撃する。立ち弱or空振りのあとはビッグフリーザーがくるので、ガードを固めよう。

## CPUビシャモン

地上絡め弱×2→空中絡め弱という連係の、2発目に跳びこむか3発目の下をくって降りざわを攻撃する。ガードを固めていると尻尾をたたかまれるので、近づいてきたら弱攻撃連打で追い返せ。



§5

**MATERIAL**



# 開発スタッフ INTERVIEW

「セイヴァー」を作ったスタッフの生の声をお届けする。  
今回は、各開発パートごとに個別のインタビューを試みた。  
(87年8月13日・カプコン研究開発ビルにて収録)

## ゼネラル・ プロデューサー

GENERAL PRODUCER

### 船水紀孝

カプコン製のすべてのアーケード・ゲーム&家庭用ゲームを統轄する、カプコン 開発本部副本部長・兼第1制作部部長。代表作は「1943」「天地を喰らう」シリーズ、「ストII」シリーズ、「ストZERO」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズなど。



### 新システムについて聞く

——以前、船水さんは「ヴァンパイア」と「ヴァンパイア ハンター」は別路線として考えてとおっしゃってましたね。今回の「セイヴァー」は、「ハンター」の続編であって、初代「ヴァンパイア」の続編ではないと……。

船水：そうですね。徹底的にゲーム性重視という、最初のコンセプトどおりに作ったものが本当の意味での初代「ヴァンパイア」の続編なのかもしれないけど、今は「ヴァンパイア」シリーズって、キャラ人気のほうに傾いてるじゃないですか。だから、どうしても「ハンター」の流れを組んだ続編になってしまいますね。——と言いながら、「セイヴァー」にも、ゲーム・システム上の新しい試みがいくつも盛り込まれていると思うんですが、まずインパクトダメージゲージシステムというのが目を引きますね。

船水：じつは、あれはほかのゲームのために作られたシステムだったんです。テスト的に「ストZERO2」にも組みこんで遊んでみたら、なかなかおもしろくて、社内で大好評でした。ところが、いつの間にか企画が変更されて、そのゲージ・システムは使わなくなってことになって、ならばちょうどいいや、「セイヴァー」向きだから、使わせてやって書いて(笑)。そして、本格的に

煮つめて完成したのが、現在のインパクトダメージゲージシステムですね。

——真ん中から両サイドに向けてゲージが増えていく、というのは当初からのアイデアなんですか。

船水：それは最初から変わってないです。チェーンコンボがメインのゲームだから、その楽しさをゲージで強調したかったのと、ラウンド制が嫌いだったというのがありますね。あまりに「ストII」の日本制というのが強烈すぎて、ほかの対戦格闘ゲームにも定着しちゃってますよね。「ストリートファイター」の世界だから、日本勝負で良かったんですけど、なにも、ほかのゲームがすべて日本勝負である必要はないと思うんですよ。とくに「ヴァンパイア」の場合は、以前から何かちがうと感じていたんで、今回は、もういいかげん変えてもいい時代にきているでしょうということで、思い切ってみました。

——ダークフォースというのも、新しいシステムですね。

船水：ダークフォースは、言うなれば「ヴァンパイア」風の味付けをしたオリジナルコンボですね。要は特定の時間、特定の空間のなかで、それぞれのキャラに何でもさせてしまおうと。ただ、本当はそのキャラならではの特徴をもっと押し出したかったんですけど、なんだかEX必殺技の整理のためにあるようなシステムになっちゃってますよね。EX必殺技を増やすのはいいけど、減

らすのはイヤじゃないですか。それで、今までのやつをダークフォースに持って行って、新しい技をメインに使わせようと、そんな作りかたをされたキャラもいる。だから正直言って、まだまだダークフォースは消化しきれていない気がするんですよ。

——ザベルのダークフォース突入時の音が入ってます(笑)。

船水：ザベルのダークフォースが唯一正解だと思っんですよ。本当は全キャラあひうぶにしかたかった。でも、ザベルのあれは、キャラクターをもう1体増やすようなものですからね。それだけの手間をかけるんだったら、もっとちがうゲーム性をもとめたり、あるいは最初から使えるキャラの数を増やしたほうが、インパクトは強かっただろうし。判断のむずかしいところですね。

## '97AOUショー1位の裏話

——「セイヴァー」の開発がスタートしたのは、いつごろですか？

船水：「ハンター」が出たつぎの年（'98年）の2月ぐらいだったと思います。企画がスタートしたのは、もっと前です。

——前作の人気から考えると、今回のプレッシャーは大きかったんじゃないですか？

船水：ロケテストのアンケートに答えてくれた人たちの熱意を感じましたね。「何か意見が聞きたかったら、いつでもカプコンの開発に遊びに行きますんで、住所と電話番号書いておきます」とか(笑)、ピッシリと書きこんでくれる人が多くて。そこに書かれたことなかから僕たち開発者はなにを眺みとらなければいけない。発売後、一番ゲームをプレイしてくれるのは彼らでしょうし、そういう熱意あるファンを納得させるゲームを作るっていうのが、僕らの目標のひとつではありますね。

——そして、初公開されたAOUショーでは、人気投票で見事1位に輝きました。

船水：じつは「セイヴァー」に関しては、開発途中で一度ボツを出して、作り直したという経緯があったんで、僕自身のなかで、AOUショーにはマジで賭けていたんです。絶対いける、絶対1位になれるよって思ってたんですけど、ずーっと書えなかった。なにしろ「ストIII」も手伝ってなきゃいけない、立場的に片方の作品だけ押すわけにはいかない。まあ、「ストIII」はこれからのタイトルなんで、それはそれでいいんですけど、AOUショーでの「セイヴァー」人気は予想以上でしたね。ロケテスト中に「『ヴァンパイア』シリーズはキャラゲーになりさがる」って言われたんで、意地になってゲーム性上げたっていうのが、良い結果につながったのかもしれない。そう言ったヤツら覚えてろよ、とか思って作ってましたから(笑)。

——そういう怒りパワーがあるときの船水さんは強いんですよね。

船水：たしかにそうだ(笑)。たくさんのゲームの開発をコントロールしなければならない立場になってしまったので、なかなか現場レベルの仕事ができなくなっているんですけど、「セイヴァー」は、最近では一番たすわれたほうかな。でも、ほかのスタッフが自分のやりたいところを持っていっちゃうから、なかなかやらせてもらえないんですよ(笑)。今回も各キャラクターの調整は全部とられちゃいましたから、僕が現場でやったのは、CPUの難度とアルゴリズムの調整ぐらい。

——続編の予定はありますか？

船水：いまのところは、まったくありません。ずっと同じシリーズばかり作っていると、開発者のほうがイヤになっちゃいますからね。でもまあ、やるときにはやるんじゃないでしょうか。ファンがどうと言うよりは、今回の開発メンバーがまた「ヴァンパイア」をやりたいなと思ったところに。

——サターンへの移植も発表されましたね。

船水：まだ活字にしてもらって困るんですけど、サターン版では××××が△△するんですよ。

——ええっ！

船水：「ヴァンパイア」ファンには喜んでもらえるはずなんで、期待しててください、というところですか。

## 今後発売予定のタイトルは？

——アーケードのほうの今後の予定も教えてください。

船水：この本が出るころには「マーヴル・スーパーヒーローズ vs. ストリートファイター」が発売されてると思うんですが、そのつぎは仮題ですけど「ストリートファイターIII セカンドエディション—ジャイアントアタック」ですね。はじめは「グランデストビクトリー」なんて副題がついていたんですけど、覚えにくいのでボツにしました。名づけた本人は自信あったらしくて、すごくよけてましたけど(笑)。カプコンのゲームは2作目で売れるっていう伝説があるんで、今度の「ストIII」はいけるんじゃないかなと思ってます。そのあとは「ポケットファイター」。「スーパーバズルファイターII X」でおなじみのデフォルメ・キャラたちが歸う格闘ゲームですね。そして、秋ごろには「ジャスティス学園」というポリゴン格闘ゲームが登場します。

——タイミングから考えると、そのあたりの作品が秋のAMショーでお披露目になりそうですね。

船水：そのつもりで開発を進めています。そのほかにも、「スターグラティエーター2」や、「マーヴルvs」シリーズの新作もひかえています。あとは「ストZERO3」ですけど……これの発売は'98年になるでしょうね。キャラクターがちょっと古くなって、直さなければならぬところもありますし。

——今のカプコンは、非常にコンスタントにアーケード・ゲームを供給できる体制が整った感じがしますね。

船水：ただね、アーケード・ゲーム業界についてひとつだけ言っておきたいのが、商品力のあるもの、人気の高いものを作っても、ゲーム・センター側がそれをなかなか購入できない状況になりつつあるということなんです。たとえば大型筐体のゲームを高いお金を出して購入して、もしもそれがヒットしなかったら、ゲーム・センターはつぎの新作をかう資金がなくなってしまう。「××××を買ったから、お金がなくてあなたのは買えません」って言われると、ゲームをプロデュースした者としては、ものすごくショックですね。カプコンはつねに、安くても良質なものを提供しているところと努力しているので、ぜひそういう作品をゲーム・センターに置いてほしい。僕らメーカーと、ゲーム・センターを経営するオペレーター側が協力して、アーケード・ゲーム業界を盛り上げていかなければいけないと思うんですよ。

# プログラマー

PROGRAMMER

## 岡田成司(チャム)……(写真右)

株式会社第一制作部ソフトグループ所属。過去の代表作は「エイリアン VS. プレイター」「ストZERO」シリーズなど。「セイヴァー」では、プレイヤー・キャラクターと敵のシステムなどを担当。座右の銘は「ガードするなら昇龍拳」。

## 山崎慎一郎……(写真左)

株式会社第一制作部ソフトグループ所属。「セイヴァー」では、ゲーム全体のシステム、アナカリスとバレットなどのキャラクター、さらにはROM焼きを少々担当。代表作は「エイリアン VS. プレイター」「ストZERO2」。



## 今明かされる「ダーティ・ベレー」の秘密

——まずは一番気になることなんですが、オープニングに出てくる豪鬼と「DIRTY BERET (ダーティ・ベレー)」というのは何なのでしょう？

岡田：ダーティ・ベレーは岡田、木村どん、原田、山崎の4人で構成されたソフトマンのチーム名です。「ストZERO」とか「ストZERO2 ALPHA」のように、ほかの仕事をしているときに飛びこみで入ってきたソフトもきちんとこなす、カプコン内の特殊部隊ですね(笑)。どんな裏の仕事(笑)でもまかせろ……とか言うのと、カッコイイでしょ。

山崎：豪鬼はダーティ・ベレーのチームマークです。原田とKIM OKIMOの陰謀で、いつの間にかそうなっていたんですよ。なぜ豪鬼なのかというと、原田が豪鬼プログラマーだから(笑)。彼は歴代豪鬼のうち、3分の2以上を作っているんです。どこのチームにいても、彼にはなぜか豪鬼がまわってくるんですよ。

——あのオープニングが理由で、「セイヴァー」には豪鬼が登場するらしいというウワサがまことしやかに流れましたよね。

岡田：そのウワサは僕も聞きましたが、絶対にそれはありません。ついでに言っておくと、隠れCPUキャラの覇ビシャモンをプレイヤーが使うことも、絶対にできません。

——「セイヴァー」の開発には何人かのプログラマーがたずさわっていると聞かれますが、それぞれの人の役割分担は、どのようになっているのでしょうか？

岡田：大まかに言うと、プレイヤー・キャラクターとそれ以外というカタチですね。両方からかかってくる場合もありますけど。「セイヴァー」では、僕はプレイヤー・キャラクター寄り、それ以外は山崎の担当です。

(ここで船水氏が乱入)

船水：岡田はウチのスーパープログラマーなんですけど、今回、重要なバグを2回も出して、発売日を見事に延期させてくれました(笑)。そのせいで、すごい数のメールがきたんですよ。「東京ではロケテストをしているのに、地方にはまだ全然こない。それだ

けでもハラが立つのに、発売日を延期するとはなにこただ！」って。「岡田のせいだよ」って書いて、返事を出してやろうかと思いました(笑)。岡田がアップ休暇(ゲーム完成後の休暇)をとると、バグが出てみんな呼びもどされるっていうジレンマが生まれたんで、今後は出荷前に岡田を休ませないようにします(笑)。

## ラララむげんくん♪

——細かいゲーム・システムについていくつかうかがっていきたいんですが、「セイヴァー」のコマンド入力受付時間を、「ストZERO2」と同じシステム(コマンドの入力ごとにランダムで受付時間を決定するシステム/・P.212)にしたのは、なぜなんですか？

岡田：正直な話、カプコンのほかの対戦格闘をやっている人がなじんだシステムを取り入れることで、その人たちに「ヴァンパイア」の世界にも引きこまれたかたというのがありますね。

船水：それと、辻田(「セイヴァー」の企画担当者。今回のインタビューには米国出張のため不参加)が、自分なりの「ヴァンパイア」が作りたくて、あえて前作に合わせるのを嫌ったんですよ。「ハンター」とはちがうところを大事にしたかったみたいですね。

——ゲーム・スピードは、前作と同じなんですか？

山崎：同じにしているつもりだったんですけど、ある日ムチャチャ速いことに気づいて、前の「ハンター」とだいたい同じくらいのスピードと、さらに早いバージョンを用意して、全部で4種類のスピード設定ができるようにしたんです。

岡田：最速は、そのゲームでの処理が限界だっているという速度。あとはプレイしてみた感覚ですよ。ロケテストでの反応を見て変えることもあります。でも、ロケテストの最初に「遅すぎてゲームができません」って言われて、それで速くすると今度は「速すぎてゲームができません」(笑)。調整していくうちに結局はもとのスピードにもどって、それで出したら「ちょうどよくなりました」って言われることもあるんですよ。なんのために何回も変更したのか(笑)。

—ゲーム・スピードが最速の場合、アニメーションって全パターン表示されているんですか？

船水：表示されません。基本的に「ターボ」が入っている以上は、絶対どこかのパターンが抜け落ちてしまいますね。アニメーション・パターンが少ないゲームだと、パターンが1個抜けるだけでどこなくなるかもしれませんが、「ヴァンパイア」シリーズなら、多少抜けても気にならないでしょ。でも「ストIII」はターボ化したくないですね。あれでパターンを抜いたら、何のために多くしたのかわからなくなっちゃう(笑)。

—デモンクレイドルが、いつでも空中ガードができるようになったように、「セイヴァー」では全体的に、強すぎたキャラを弱くする方向で調整されているようですか？

船水：「ヴァンパイア」のキャラは、昔から全員がひどいことをできるっていうコンセプトで作られていたんです。とくに「ハンター」はそれが顕著になって、ゲーム・バランスがどうかという話もありますけど、みんながみんなひどいことをできたら、それはそれでひとつのバランスなのかなという考えもありました。ただ、「セイヴァー」では、ちょっとそのへんを押さえて、ひどすぎるのはやめよう、という方向で調整がかけられています。

—開発中の思い出というと、どんなことがありますか？

岡田：AOUショーで初公開したとき、「画面がガクガクする」とか「アニメーションの枚数減らすなんてヒドイ」っていう人たちがいたんですよ。そんなはずはないのに……って、よくよく調べたら、山姥ステージのふとんや、ビル俯瞰ステージの車の洗滌の処理が重くて、ときどきキャラクターの動きがひきつっていた、と。そのへんの調整を終えていないバージョンを出展してし

まったのは、あとになって後悔しましたね。というよりも、僕らは「セイヴァー」をショーに出すということをしらなかったんですけど(笑)。あのときのネットや投書の声は本当にすごかった。もちろん、製品版では直しているんですけど、この件をつうじて、「ヴァンパイア」シリーズがどれだけ人気があるのかわかりましたね。僕らはもっと頑張らねばいかん、と気合いを入れ直しました。

山崎：今回はいろいろな事情で途中からすべてプログラムを作り直すことになったんで、そのへんはツライ思い出なんですけど、楽しいことも多かったですね。岡田さんが「ラララむげんくん、ラララむげんくん〜」とか歌いながらずっと同じコンボをやっている姿には思わず吹き出していました。



▲▲ 乱入してきた船水氏が手にしているのは、ユーザーから送られてきたパレットのツブゲ。なかなかよくできていて、カブコン開発本場でかわいがられているらしい

# グラフィック・デザイナー

GRAPHIC DESIGNER

## 石井 誠……(写真左)

株式会社第一制作部オブジェクトグループ所属。  
過去の代表作は「マッスルボマー」「ストZERO」  
など。「セイヴァー」ではキュービィを担当。

## 京谷有紀……(写真右)

株式会社第一制作部スクロールグループ所属。本  
作では、城外、山麓、胎児、砂漠などのステージ  
と、オープニング・デモを手がける。

## KIMOKIMO……(写真中央)

株式会社第一制作部オブジェクトグループ所属。  
宇宙一仕事が遅く、いつもヘンな企画書を出して船  
水氏を困らせているらしい。カイビトの制作者。



## 新キャラクター誕生秘話

——新キャラの4人は、どのようにして決まったんですか？

石井：ジェダは今回のストーリーの中心人物ですね。「セイヴァー」の企画がスタートしたときのコンセプトは「ストーリーから入ろう」だったんで、ジェダが新キャラとして登場するのは、最初から決まっていたんです。

KIMO：新キャラって、容量とか時間の関係で、最初はそんなに入れられなかったんですよ。だから、「順番えキャラクターを作りましょう」ってことで、モリガンのパーツを差し替えてリリースをすることになったんです。最初は軽い気持ちでスタートしたんですけど、作っていくうちに興味に入れこんじゃいまして。本当はリュウに対するケンぐらいをイメージしていたのに、いつの間にか、まったくちがうキャラになってた(笑)。性格は変わるわ、技もどんどん新しくなっていくちゃうわ……。

石井：バレッタは、ガロンを目立たせるために、対極のキャラである赤ずきんちゃんを入れよう、と。でも、最初は誰もが二の足踏んで、やめようか、ってところまでいってたんです。

KIMO：みんな、コトあることに、心配そうに僕に聞くんですよ。「あれっ、ホントに作るんですか？」って(笑)。僕もわからなかったんで、船水さんに聞きにこうと思ったら、船水さんの席の壁にバレッタが貼ってあるんですよ(笑)。もう決まってるわ、どうしよって感じてたね。

石井：でも、性格の二重性とか、凶悪であるとかというコンセプトが決まったら、もうみんな悪ノリ出して、楽しんで描いてましたよね。

KIMO：キュービィに関しては、デザインの話をしているときに昆虫の化身みたいなキャラをやろう、っていうのだけ決まっていたんです。で、そのときにAKIMAN氏がハチ女の案と細かい設定を持ってきて、みんなが興味を持ちはじめたんですね。

——ボツになったキャラもいたんですか？

石井：ダークストーカー化したドノヴァンというのがいました。それから、成長したアナタも。ただ、どちらもインパクトがそれ

ほど強くなかったというのと、キャラクターとして安く見えちゃうということで、比較的早い段階で消えていきましたけど。

——最近コスプレする人が多いじゃないですか。それを意識してデザインする部分ってあるんですか？

石井：ありません……ウソです(笑)。もちろん意識してる部分もありますよ。リリースのバニーガールの格好のときの網タイツを、1ドット1ドットうられそうに打つ人もいます(笑)。

——前作でボツになったオルバスの遊樂場が復活してますが、今回もカットされた技のアイデアはありますか？

KIMO：アナカリスの大暴発は、本当はガードキャンセルだったんですけど、どうやって使うんだ、って(笑)。あと、アナカリスはエンディングで王国の国民の数が出るじゃないですか。いいプレイをしたら、あの数が増えて、ダメだと国民がブーッって去っていくとか、そんなアイデアもありましたね。

## ステージ背景のテーマは「魔界」

——背景を描くときは、どんなことに気をつけていますか？

京谷：キャラや技が背景に溶けこんじゃうことがありますよね。キレイだな、と思う背景でも、前にキャラが出ているいろいろやっていると、目がしばしばしてきたりとか。キレイならいいというわけではないのが、ゲーム背景のむずかしいところですね。

——「セイヴァー」は背景のアニメーションがすごいんですね。

京谷：そうですね。今回は「魔界」に焦点を当てたんで、アニメーションでグロテスクなイメージを強調したステージもあります。でも本人は、すごく楽しんでやってるんですよ。たとえば、ふとんの動きを作るために、会社のマンションに行って、その人にふとんのなかで、もがいてもらったりして。「いいねいいね、もっと右に動いて〜」とか言いながら(笑)。

——今回のステージって、すべて魔界の一部なんですか？

京谷：基本的にはそうですね。現実世界で地下鉄のホームに立ってたら、すぐそこが魔界だったというような……。ビルとか地下鉄の入口とか、ふとした景色のなかにも、魔界っぽい場所はあるよって、そういうイメージで描いています。

# サウンド担当

SOUND STAFF

## ANARCHY TAKAPON.....(写真右)

機カブコン集 制作部サウンドグループ所属。数々のカブコン製アーケード・ゲームのBGMを手がける。代表作は「ヴァンパイア」シリーズ、「パワードギア」「ウォーザード」他多数。「セイヴァー」では、56曲の作曲と調整を担当。

## MOE・T.....(写真左)

機カブコン第一制作部サウンドグループ所属。代表作は「D&D® シャドールーパーミスタラ」「サイバーボッツ」「ロックマン2 ザ パワーファイターズ」他。「セイヴァー」では、効果音の作成、ボイスの編集、サウンド演出などを担当。



## 過去最多記録の全81曲

——今回の作曲にあたってのテーマは？

**TAKA**：「ヴァンパイア」シリーズは、そのときに流行っている曲を取り入れていく傾向があるんです。今回ののは、そんなに流行ってないですけど、機械的なサウンドにしようということでテクノ系を重視しました。

——どのくらいの期間で作曲されたんですか？

**TAKA**：僕の目標は1日300曲(笑)。それは冗談としても、実際に作曲してる期間というのは、たぶん3か月ぐらい。そこからまた別作業として調整があるんですが、それもだいたい3か月。合わせて半年ぐらいですね。

——調整というのは、具体的にどういったことを？

**TAKA**：作曲のときはMIDI音源を使うんですけど、そのデータをゲーム基板で鳴らすと、音質が変わっちゃうんです。ふつうの曲に聞こえるように、各楽器パートのバランスを取る作業で、1日か2日ぐらいかかりますね。

——今回はキャラでなく、ステージごとのBGMになりましたが、作曲のしかたなどで変わったことはありますか？

**TAKA**：過去の多彩な曲を使いまわしてアレンジするテクニクができなくなっちゃった(笑)。あと、キャラクターBGMだと、そのキャラのイメージと一緒に覚えてもらえるんじゃないですか。それがステージBGMになったとき、どうやってプレイヤーに印象づけるかという部分で悩みましたね。そのステージにおいての固有の音とか環境音みたいなものを曲に入れなければならないうらうと。たとえば、ジャングルのステージだったら、フレーズ・サンプリングを入れてジャングルっぽくしたりとか、ビルの俯瞰ステージだったら、街の雑踏をラジオノイズでフェローしてみたいとか。

——今回、サウンドはどれくらい増えたんですか？

**MOE**：ボイスは「ハンター」とくらべたら、数が4倍で、容量では6～8倍。収録されている曲もすごく多いですね。

**TAKA**：81曲入ってます。過去最多記録。多くて苦労したわりには、そう見えない(笑)。今回はゲームのテンポが早かったから、曲が1ループもしないうちにステージが終わっちゃって、最後まで聴けないっていうのは予想外でしたね。だからぜひCDで完全版を聴いてください。

## ミッドナイトプリスの声は……

——効果音はどのように作られるのですか？

**MOE**：企業秘密の部分もあるんですけど、たとえばバレッタがアナカリスに呪われたときに「ガラガラ」って鳴りますよね。あれは、お子さんがいらっしやる先輩が、仕事場に子どものおもちを持ってきて、部屋のスミで「ガラガラ」(笑)。それからミッドナイトプリスのボイスを選んでるときに、声優さんの「あはん」「いあん」って声が一晩中、開発内で流れていたり(笑)。

——バレッタの勝利ポーズの歌のアイデアはどのようにして生まれたんですか？

**MOE**：はじめは適当にボイスを入れようと思ってたんですけど、「これ、曲を入れたほうがいいですかね？」って言ったら、フロア全体から無情の拍手の嵐(笑)。みんなにおだてられた結果、作ることになりました。せっかくだからシングルCDにして発売したいですね。ウチのサウンドチームで演奏も担当して(笑)。

——グルーミーバベットショウのフレーズは、やっぱりサウンドスタッフが作ったんですか？

**TAKA**：ええ、いちおう僕のオリジナルです。最初に作ったやつはたたく回数が異様に少なかったから、曲を8つ作って、そのなかからランダムで出そうと。でも、1小節が2秒弱と決まっていたので、まったく同じでテンポでちがうフレーズを作らなければならないのが大変でした。簡単なものはホントに簡単になっちゃってますけど、3、4番あたりがいちばんおもしろいと思います。5、6番はむずかしいですね。なにしろ僕もできませんから(笑)。でも、サウンドのスタッフがきちんとゲームの調整に加わったのは、今回がはじめてじゃないかな(笑)。

▶ダークハンターは異次元のようです。必殺は本人の一種々（鹿児島県／サイフルにテレビ）  
 ■長：壁以外も切ってしまう（その店など）



# 超情報局

ヴァンパイア セイヴァー

チョー情報局じゃん！（グルーミーパベットショウ風）。というわけで、今回の超情報局はいままで以上に文字中心でお送りする。活字ガライの人は水魚のポーズでもとりながら読むことをオススメしよう。

## シャドウについての話

シャドウつきのダークガロンを使うには、アマークのルーレットで入れ替わるキャラのなかからガロンを選ぶ必要がある（さらにスタート・ボタンを押したまままたは⑩ふたつを同時に押すこと）。ルーレットは、60分の3秒という非常に早いペースでキャラが入れ替わるが（順番は右図のとおり）、画面スミをよく見て、ガロンのシッポが表示されるタイミングでボタンを押

すと成功しやすいぞ。

シャドウにはまだ秘密がある。同キャラ対戦で、同じ配色（カラー）をしようとしても、通常ならほかのカラーに差し替えられてしまうが（弱⑨同士なら中⑨、中⑨なら強⑨、強⑨なら弱⑩、強⑩なら⑨同時、⑨同時なら⑩同時、⑩同時なら弱⑨に変化）、乱入側がシャドウの場合にかぎり、カラーを重複させることができるのだ。

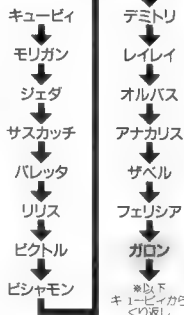


◀白黒で見づらいが、本文の方法でダークガロンのシャドウ版が選べる



◀乱入側ダークガロンをそのガシャツつながら同カラー対戦も可能

## ルーレットの順番



## リバーサル投げの真実

コマンド投げは相手を投げるまでにスキがあるため、重ねられた攻撃に反撃することはできない。しかし、右表の技だけは出さずが全身無敵なので反撃が可能だ。ビクトルの各種コマンド投げは無敵時間がないものの、コマンドの完成と同時に相手をつかむため、これも反撃に利用できる。通常投げも予備動作はないが、起き上がりと同時に技が出せない（最低60分の1秒のスキが生じる）ので反撃には使用不可。



▲起き上がりと同時に（リバーサルで）コマンドを完成させる必要はあるが、ちゃんと反撃可能だ。接近戦なら、相手のラッシュの隙をぬって投げることもできるぞ

■無敵状態があるコマンド投げ  
 （単位：1/60秒）

| 使用キャラ | 予備動作 | 無敵時間 | 失敗動作 |
|-------|------|------|------|
| バレット  | 1    | 1    | 39   |
| キュービィ | 1    | 28   | 29   |
| モリガン  | 4    | 4    | 48   |
| ガロン   | 1    | 9    | 45   |
| オルバス  | ⑨    | 1    | 33   |
|       | ⑩    | 6    | 38   |
| ビシャモン | 7    | 13   | 66   |

## 立ったキャラに追いうち攻撃が当たる

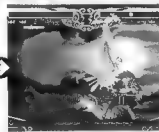
起き上がる直前の相手に、ダークフォース発動中のガロンが追いうち攻撃を仕掛ける。当然、攻撃前に相手は起き上がってしまうが、分身の攻撃だけは相手にヒットするのだ（逆にダウンしている相手には当たらない）。もっとも、ダメージ量は「確定：1、回復可能：1」しかないので実用性は低い。



▲ダークフォースの発動中に相手をダウンさせる。相手が移動起き上がりをするとき



▲遅めのタイミングで追いうち攻撃を出すと、このように空振りしてしまうが……



▲分身の攻撃は起き上がった相手に当たる。なお、この攻撃はあらゆるガードが可能だ

## いきなりアピール研究委員会

ジャンプ攻撃やしゃがみ攻撃、または攻撃時にこちらが行動可能な技で相手をKOすると、動作終了後に歩行が

ダッシュをすることが可能（歩行はレバー入れっぱなし、ダッシュはタイミングよくコマンド入力）。ジャンプや

しゃがみには移行できないが、立ち状態の基本技や特殊技は出せる。これで勝利の喜びをアピールしよう。



▲レイレイが残り体力の少ない相手に地雷刀や天雷破などをキメたときはアピールのチャンス



▲相手をKOする前から前方ダッシュをはじめ、そのままレバーを●に入れたままにしよう



▲相手が画面端にいれば、いつまでも前方ダッシュする。そして、勝利デモになる直前に……



▲技を出してアピール。レイレイのダッシュ中のみ、このようにしゃがみ攻撃も出せるぞ

## 飛び道具からの攻撃がガード不能に

攻撃を地上でガードしたとき、そのヒットストップが終わるまでは、ガードの立ちとしゃがみを切り替えることはできない。このときに、相手が硬直中の状態では防げない技を出すと、実質的にガード不能となるのだ。

ジェダのESディオ=セーガ、バレットの立ち強⑧やジャンプ強⑧などの攻撃後のスキが少ない飛び道具なら、これを利用した攻めができる（飛び道具のヒットストップはガード側にだけかかるため）。写真の連発のほか、バレットは立ち強⑧を相手の起き上がり重ねてから前方ジャンプ中⑨を出す方法でもガード不能にできるぞ。

一方、この連発を回避するには、最初の攻撃にガードキャンセルやアドバンスガードを行なうか、オートガードモードを使うといいだろう。

### ①バレットのジャンプ強⑧→しゃがみ弱⑧



▲バレットがジャンプ強⑧を仕掛けたところ。ここで相手が立ちガードすると……



▲ヒットストップ中（60分の12秒間）はしゃがみガードへの移行ができなくなるのだ



▲そのときに足払いを仕掛ければ、相手はしゃがみガードの操作をしても防げなくなる

### ②ESディオ=セーガ→前方ダッシュ攻撃



▲中間距離からESディオ=セーガをガードさせる。相手はしゃがみガードしたら……



▲ディオ=セーガの終了と同時に前方ダッシュをして、すぐに攻撃を仕掛けると……

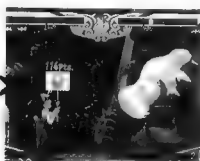


▲相手は立ちガードに移行できず、ガード不能となる。ここから連続技もキメられるぞ

# グルーミーバペットSHOW奨励推進保護普及親善勧誘愛好研究

## はじめに

リリスのEX必殺技・グルーミーバペットSHOW。「ウケ狙い」のイメージが強い技だが、はたしてそう言い切れるのか？ その追及に役立つような活用法とデータを伝授しよう。まあ、ルミナスイリュージョンのほうが50倍は役に立つが（すでに結論）。



▲性能は中流ハンパだが、うまくいけば相手の体力を自分の1以上も奪えるので、意外とあなごれな

## シルクハットの当てかた

グルーミーバペットSHOWで相手を踊らせるには、最初に投げるシルクハットをヒットさせる必要がある。しかし、基本技をキャンセルしても連続技にならないほど予備動作が大きく、空中ガード可能という難点があるので、それなりの工夫をもって使うこと。

狙いどころは、相手の突進を先読みして出するか、ESミスティックアローからの追撃。前者は読みの要素がある以上、成功させるのは困難。飛行軌道が似ているレイレイの中・暗器砲で練習するといいかも。一方、後者は確実性が高いので積極的に狙える。ただし、相手が画面端にいと空振りするので要注意（アナカリスのみOK）。

### 先読みしたい

迎撃目的なら浮遊タイプのダッシュや空中ダッシュ、空中飛び道具を多用する相手に狙おう。中間距離戦で有効だ。



▲間合いが離れると相手はダッシュで接近してくることが多い



▲それを読んで攻撃。ダッシュ中ならガードされることもない



▲ミスティックアローをキメたら、このあたりでコマンド入力



▲タイミングが合えば、落下中の相手にシルクハットがヒット

### これなら確実

ESミスティックアローからの追撃は技の終了と同時に行なわないと間に合わない。ひたすら練習あるのみだ。

## 評価点の算出手順

ダンスモードでは、ボタンを指示どおりに押せたかどうかで評価点がつけられる。そして、それに応じたダメージを相手に与えることができるのだ（・P.52）。

ダンスのBGMは8種類あり、いずれも3ループ＋1小節で終了する（1ループ目は見本なので、そこでの入力は評価の対象にならない）。押したボタンとタイミングが正

しいと50点、押すボタンがちがったときは30点が加算される。ボタンの受付時間は、画面にボタンを押す指示が出されてから60分の6秒以内。少しでも早いと無効になるので注意しよう。なお、入力タイミングが正しいと（ボタンの種類は問わず）、目印として手拍子（ハンドクラップ音）が鳴り、相手のセリフ（文字）が青から赤に変わる。

また、1ループに2回ずつ、画面には表示されない入力ポイント（トライアングルが鳴る瞬間）があり、そのタイミングでボタンを押せば、どのボタンを押しても20点が加算されるようになっている。一方、関係ないところでボタンを押すと20点も減点されてしまうので気をつけよう。

これらの点数の合計を左の表にある「評価基準値」で割ったものが（小数点以下切り捨て）、画面に表示される評価点となる。ちなみに、すべての入力がカンペキだった場合、通常なら100点ジャスト、隠しパートを利用したときはそれ以上の点（表参照）が表示されるぞ。

### ■グルーミーバペットSHOW関連データ

| 種類 | 出撃率   | 評価基準値 | 最高得点 | 押すボタン |    |
|----|-------|-------|------|-------|----|
|    |       |       |      | ○     | ×  |
| 1  | 10/32 | 650   | 112  | 弱P    | 中P |
| 2  | 8/32  | 550   | 114  | 弱P    | 強P |
| 3  | 10/32 | 650   | 112  | 中K    | 中P |
| 4  | 1/32  | 750   | 110  | 弱P    | 中P |
| 5  | 1/32  | 850   | 109  | 中K    | 強P |
| 6  | 1/32  | 1050  | 107  | 中P    | 強P |

※「押すボタン」の○、×は次ページの「ガイド」に対応

「チョーやるじゃん!」への道

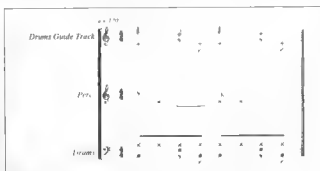
BGMごとに、高得点を出すためのコツを説明する。楽譜の「Drums Guide Track」というパートは画面に指示が表示されるタイミング、その下の「Perc. (Percussion=打

楽器の略)」は隠しパートのボタン入力受付タイミングだ。

参考までに、必要部分のみ記したガイドも載せておく。各文字のリズムは一定(8分音符)で、○と×は通常の

入力タイミング、●は隠しパートの入力タイミングを意味する。○と×で押すべきボタンは左ページの表に記したとおり。・はボタンを押さなくてもいい部分だ(と言うか押すと減点)。

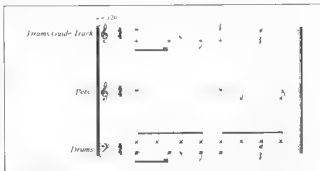
パターン1



ガイド ○●×・・ ○●×○・

通常は「タッタタ、タッタタ……」というタイミングで入力を受けつけているが、隠しパートを考慮すれば、ひたすら一定のリズム(8拍子)でボタンを押していくだけでいい。これだけは高得点がとれるように練習しよう。

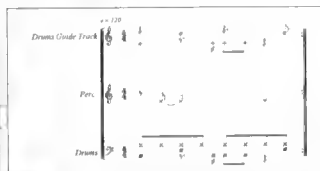
パターン2



ガイド ・・・・・ ○●×・・

隠しパートを含めてもリズムは複雑にならないので100点以上が狙いやすいが、基準値が低いため、失敗時は評価点が大きく減点(実質的にはマイナス14点)される。後半は「×××」と入力するのがオススメだ。

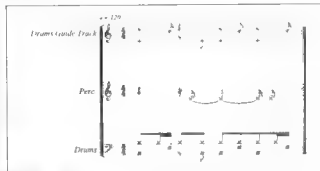
パターン3



ガイド ○●×・・ ○●×・

ネックは前半の隠しパート。これを押そうとするとリズムが変則的になり、そのほかの入力タイミングも狂いやすい。一方、後半の隠しパートは同一リズムで押せるので、こちらは積極的に狙っていいだろう。

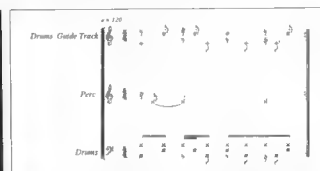
パターン4



ガイド ○・・・×○● ○×○●××

隠しパートの有無にかかわらず、押すべきタイミングがバラバラなので、50点以上を出すのはツイ。ふつうにリズムを合わせるより、弱◎を適当に連打していたほうが点数が高くなる場合も。それをキワめるのも手か?

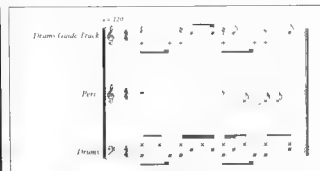
パターン5



ガイド ○●×・・× ×・○●×・

前半・後半ともにリズムは一定だが、かなり変則的。しかも押すボタンが正反対になるため、50点前後はともかく100点以上をとるのは至難のワザ。隠しパートを狙うと、全体の調和が乱れるので無視したほうが無難だろう。

パターン6



ガイド ○・○○○×× ○×○○○●×・

リズムこそ覚えやすいが、そのテンポに指がついていないことが多い。ただ、後半は入力が遅れても、隠しパートに引っかかることがある(減点対象にならない)ので、パターン4や5よりは点数をかせやすい。

## 技名のスペルと意味

「A.A.ヴァンパイアハンター」で好評を博した、技名の和訳。今回も新技のスペルと和訳を紹介するので、虫メガネを片手に読んでほしい。ただし、これらの訳はそれぞれの単語を直訳したものなのでご了承ください。ジェダの必殺技のスペルと意味は§1 (P.10~) にて記述、キュービィの技名は解説困難なので割愛した。

ちなみに、技の種類別の項目にある「近」は近距離立ち、「遠」は遠距離立ち、「屈」はしゃがみ、「J」はジャンプ、「GC」はガードキャンセル、「EX」はEX必殺技、「DF」はダークフォースの略号だ。

| 種類   | 技名          | スペル             | 意味        |
|------|-------------|-----------------|-----------|
| ジェダ  |             |                 |           |
| 立弱◎  | マーノ=ピーナ     | mano pena       | 嘆きの手      |
| 立中◎  | ディート=ラメンタレ  | dito lamentare  | 悼(いた)みの指  |
| 立強◎  | ブラッチョ=ピエタ   | braccio pieta   | 懐(あわ)れみの腕 |
| 屈弱◎  | マーノ=パリタ     | mano parita     | 平等の手      |
| 屈中◎  | ディート=チャリタ   | dito carita     | 博愛の指      |
| 屈強◎  | ブラッチョ=メルチェ  | braccio merce   | 慈愛の腕      |
| J弱◎  | マーノ=ビアシマーレ  | mano biasmare   | 害(たなし)めの手 |
| J中◎  | ディート=カルマレ   | dito calmare    | 宥(なだ)めの指  |
| J強◎  | ブラッチョ=アヴィサレ | braccio avisare | 誦(さと)しの腕  |
| 立弱◎  | クインテ=フィッソ   | quinte fisso    | 疾(はや)き貫   |
| 立中◎  | ヴァルソ=ファタレ   | verso fatale    | 破滅の境界     |
| 立強◎  | ファルチェ=モルテ   | falce morte     | 死の鎌       |
| 屈弱◎  | クインテ=スヴェルト  | quinte svelto   | 隙(さ)き貫    |
| 屈中◎  | コルポ=ブイオ     | colpo buio      | 闇の飛沫      |
| 屈強◎  | コルポ=サルヴァトーレ | coipo salvatore | 救いの飛沫     |
| J弱◎  | クインテ=ヴェロ=チェ | quinte veloce   | 瞬(と)き貫    |
| J中◎  | クインテ=アグロ    | quinte agro     | 鋭(と)き貫    |
| J強◎  | ボルド=クルエント   | bordo cruento   | 血塗られた刃    |
| 通常投げ | サングエ=ヴァンジェロ | sangue vangelo  | 血の福音      |
| 空中投げ | メスト=スピンタ    | mesto spinta    | 貫く悲しみ     |
| 追いつち | ラサーレ=セーガ    | rasare sega     | 削る刃       |
| DF   | サントゥア=リオ    | santuario       | 聖域        |

| 種類    | 技名            | スペル                 | 意味         |
|-------|---------------|---------------------|------------|
| バレッタ  |               |                     |            |
| 近弱◎   | ソフトタッチ        | SOFT TOUCH          | 優しく接触      |
| 遠弱◎   | メルヘンタッチ       | MARCHEN TOUCH       | 童話のような接触   |
| 近中◎   | アッパーバスケッ      | UPPER BASKET        | 上向きのカゴ     |
| 遠中◎   | ジョイフルバスケッ     | JOYFUL BASKET       | 喜びのカゴ      |
| 立強◎   | フェイバリットシュート   | FAVORITE SHOOT      | お気に入りの銃撃   |
| 屈弱◎   | ファンシータッチ      | FANCY TOUCH         | 愛好的な接触     |
| 屈中◎   | ラブリーバスケッ      | LOVELY BASKET       | 愛らしきカゴ     |
| 屈強◎   | ブレイブシュート      | BRAVE SHOOT         | 勇敢な銃撃      |
| J弱◎   | ワンタッチ         | ONE TOUCH           | 1回の接触      |
| 垂直中◎  | サイドバスケッ       | SIDE BASKET         | 横向きのカゴ     |
| 斜めJ中◎ | ツイストバスケッ      | TWIST BASKET        | ねじれたカゴ     |
| 垂直J強◎ | エクセレントシュート    | EXCELLENT SHOOT     | すばらしき銃撃    |
| 斜めJ強◎ | ファンタスティックシュート | FANTASTIC SHOOT     | 信じがたい銃撃    |
| 近弱◎   | ヒック&キック       | HICCUP&KICK         | しゃっくりそして蹴打 |
| 遠弱◎   | スニーズ&キック      | SNEEZE&KICK         | くしゃみそして蹴打  |
| 立中◎   | ターン&ファインド     | TURN&FIND           | 旋回そして発見    |
| 立強◎   | ハロー&マイン       | HELLO&MINE          | 会釈そして地雷    |
| 屈弱◎   | シット&スリッ       | SIT&SLIP            | 前屈そして転倒    |
| 屈中◎   | シット&ターン       | SIT&TURN            | 前屈そして回転    |
| 屈強◎   | シット&リラックス     | SIT&RELAX           | 前屈そして休養    |
| J弱◎   | リープ&ポーズ       | LEAP&POSE           | 跳躍そして構え    |
| 垂直J中◎ | スニーズ&ヒット      | SNEEZE&HIT          | くしゃみそして打撃  |
| 斜めJ中◎ | リープ&ラッシュ      | LEAP&RUSH           | 跳躍そして突進    |
| J強◎   | ロール&マイン       | ROLL&MINE           | 旋回そして地雷    |
| 特殊技   | トリッキーバスケッ     | TRICKY BASKET       | 油断ならないカゴ   |
| 特殊技   | サプライズ&ホップ     | SURPRISE&HOP        | 驚愕そして飛躍    |
| 特殊技   | マリス&マイン       | MALICE&MINE         | 悪意そして地雷    |
| 特殊技   | スタンブル&ブレード    | STUMBLE&BLADE       | 前倒そして刃物    |
| 特殊技   | テルミー=ボワイ      | TELL ME WHY         | 理由を話して     |
| 通常投げ  | ホールド&カット      | HOLD&CUT            | 拘束そして切断    |
| 空中投げ  | キャッチ&カット      | CATCH&CUT           | 捕獲そして切断    |
| 追いつち  | ローオブザbullet   | JAW OF THE BULLET   | 弾丸の掟       |
| 必殺技   | スマイル&ミサイル     | SMILE&MISSILE       | 微笑そして砲弾    |
| 必殺技   | ハッピー&ミサイル     | HAPPY&MISSILE       | 幸福そして砲弾    |
| 必殺技   | チアール&ファイア     | CHEER&FIRE          | 歓喜そして火炎    |
| 必殺技   | シャイネス&ストライク   | SHYNESS&STRIKE      | はにかみそして襲撃  |
| 必殺技   | ジェラシー&フェイク    | JEALOUSY&FAKE       | 嫉妬そして虚偽    |
| 必殺技   | センチメンタルタイフーン  | SENTIMENTAL TYPHOON | 感傷的な台風     |
| EX    | クールハンティング     | COOL HUNTING        | 冷静な狩猟      |
| EX    | ビューティフルメモリー   | BEAUTIFUL MEMORY    | 美しい思い出     |
| EX    | アップルフォーユー     | APPLE FOR YOU       | リンゴをどうぞ    |
| DF    | ザ キリングタイム     | THE KILLING TIME    | 殺りくの時間     |



| 種類          | 技名          | スベル                 | 意味        |
|-------------|-------------|---------------------|-----------|
| <b>リリス</b>  |             |                     |           |
| 近弱◎         | ネックチェリッシュ   | NECK CHERISH        | 首への愛玩     |
| 遠弱◎         | ハニーウイスポー    | HONEY WHISPER       | 甘いささやき    |
| 近中◎         | ハートピアッシング   | HEART PIERCING      | 心臓つらめき    |
| 遠中◎         | ギルティシロエツ    | GUILTY SILHOUETTE   | 犯罪の影      |
| 近強◎         | エクスタシークライム  | ECSTASY CLIMB       | たちのぼる恍惚   |
| 遠強◎         | スプラッシュリバー   | SPLASH LIBIDO       | はじける性衝動   |
| 屈弱◎         | パープレクスタッチ   | PERPLEX TOUCH       | 困惑させる接触   |
| 屈中◎         | エビルウイング     | EVIL WING           | 邪悪な翼      |
| 屈強◎         | ミステリアスアーク   | MYSTERIOUS ARC      | 神秘の弧      |
| J弱◎         | リトルギムレット    | LITTLE GIMLET       | 小さなネリ     |
| J中◎         | サプライズエッジ    | SURPRISE EDGE       | 奇襲の刃      |
| J強◎         | ドラスティックオーバル | DRASTIC OVAL        | 激烈な楕円     |
| 立弱◎         | ファニスウィープ    | FUNNY SWEEP         | 愉快なひと振り   |
| 立中◎         | レッグインパルス    | LEG IMPULSE         | 足の衝撃      |
| 近強◎         | ネクロディザイア    | NECRO DESIRE        | 死の欲望      |
| 遠強◎         | ラディカドオープン   | BLOODY WOUND OPENER | 赤き傷を開くもの  |
| 屈弱◎         | スーシングティップ   | SOOTHING TIP        | なだめるような軽打 |
| 屈中◎         | センサリインサート   | SENSUAL INSERT      | 官能的な挿入    |
| 屈強◎         | ロマンティックスレイ  | ROMANTIC SLAY       | 夢想的な暗殺    |
| J弱◎         | ハードポイント     | HARD POINT          | 固い尖部      |
| J中◎         | コケティッシュライン  | COQUETTISH LINE     | なまめかしい線   |
| J強◎         | リリカルティア     | LYRICAL TEAR        | 高揚した引き裂き  |
| 通常投げ        | イノセントハグ     | INNOCENT HUG        | 無邪気な抱擁    |
| 空中投げ        | チャイルドシャドウ   | CHILDISH DROP       | 子どもっぽい投下  |
| 遠いうち        | トゥピアス       | TOE PIERCE          | 貫く爪先      |
| 必殺技         | ソウルフラッシュ    | SOUL FLASH          | 魂のきらめき    |
| 必殺技         | シャイニングブレイド  | SHINING BLADE       | 輝ける刃      |
| 必殺技         | メリーターン      | MERRY TURN          | 愉快的な旋回    |
| 必殺技         | ミスティックアロー   | MYSTIC ARROW        | 神秘的な矢     |
| EX          | スPLENDAーラブ  | SPLENDOR LOVE       | 壮麗なる愛     |
| EX          | ルミナスイリュージョン | LUMINOUS ILLUSION   | 光の幻影      |
| EX          | グロミーバベツショウ  | GLOOMY PUPPET SHOW  | 悪しき人形劇    |
| DF          | マインドレスドール   | MINDLESS DOLL       | 心なき人形     |
| <b>デミトリ</b> |             |                     |           |
| J弱◎         | シャトーイブス     | CHATEAU EAVES       | 城のひさし     |
| ◎通常投げ       | ライトプレジャー    | LIGHT PLEASURE      | 軽い快楽      |
| EX          | ミッドナイトブリス   | MIDNIGHT BLISS      | 真夜中の至福    |
| EX          | デモンビリオン     | DEMON BILLION       | 十億の悪魔     |
| DF          | ダークサイドマスター  | DARK SIDE MASTER    | 暗黒界の主     |
| <b>モリガン</b> |             |                     |           |
| ◎通常投げ       | ブレスタングッシュ   | BREAST ANGUISH      | 胸の苦しみ     |
| EX          | フィニッシングシャワー | FINISHING SHOWER    | 仕上げの雨     |
| EX          | クワイックニードル   | CRYPTIC NEEDLE      | 謎めいた針     |

| 種類                     | 技名           | スベル                | 意味       |
|------------------------|--------------|--------------------|----------|
| <b>アナカリス</b>           |              |                    |          |
| EX                     | ファラオサルベーション  | PHARAOH SALVATION  | ファラオの救済  |
| EX                     | ファラオデューレーション | PHARAOH DECORATION | ファラオの装束  |
| <b>ビクトル</b>            |              |                    |          |
| ◎通常投げ                  | ボトムグリップ      | BOTTOM GRIP        | シリつかみ    |
| 特殊技                    | ミニマムステップ     | MINIMUM STEP       | 最小限の足どり  |
| 必殺技                    | メガフォーリッド     | MEGA FOREHEAD      | 強烈な額     |
| 必殺技                    | メガステイク       | MEGA STAKE         | 強烈な杭     |
| <b>ザベル</b>             |              |                    |          |
| GC                     | デスフレーズ       | DEATH PHRASE       | 死の素句     |
| DF                     | アルティミットアンデッド | ULTIMATE UNDEAD    | 究極の不死体   |
| <b>ザベル(ダークフォース発動中)</b> |              |                    |          |
| 立弱攻撃                   | アルティミットソー    | ULTIMATE SAW       | 究極のノコギリ  |
| 立中攻撃                   | アルティミットシェイブ  | ULTIMATE SHAVE     | 究極のカミソリ  |
| 立強攻撃                   | アルティミットジャギー  | ULTIMATE JAGGY     | 究極のギザギザ  |
| 屈弱攻撃                   | アルティミットヒット   | ULTIMATE HIT       | 究極の一撃    |
| 屈中攻撃                   | アルティミットビート   | ULTIMATE BEAT      | 究極の鳴動    |
| 屈強攻撃                   | アルティミットエンド   | ULTIMATE END       | 究極の終末    |
| J弱攻撃                   | アルティミットシャウト  | ULTIMATE SHOUT     | 究極の叫び    |
| J中攻撃                   | アルティミットハイ    | ULTIMATE HIGH      | 究極の恍惚    |
| J強攻撃                   | アルティミットハイ    | ULTIMATE HIGH      | 究極の恍惚    |
| <b>ガロン</b>             |              |                    |          |
| 遠中◎                    | ブルータルフィスト    | BRUTAL FIST        | 容赦のない拳   |
| 遠強◎                    | リーサルスタブ      | LETHAL STAB        | 致命的な突き   |
| 近強◎                    | レイジングハック     | RAGING HACK        | 激しいメッタ斬り |
| 特殊技                    | クイックムーブ      | QUICK MOVE         | すばやい移動   |
| EX                     | モーメントスライス    | MOMENT SLICE       | 瞬間の切り裂き  |
| <b>フェリシア</b>           |              |                    |          |
| 屈中◎                    | キャットパット      | CAT PAT            | ネコの軽打    |
| 特殊技                    | ウォールクラッチ     | WALL CLUTCH        | 壁つかみ     |
| 特殊技                    | ヘッドライド       | HEAD RIDE          | 頭のっかり    |
| 特殊技                    | キャットクリンチ     | CAT CLINCH         | ネコの組み合い  |
| 必殺技                    | キャットスパイク     | CAT SPIKE          | ネコの打ちこみ  |
| 必殺技                    | トイタッチ        | TOY TOUCH          | たわむれの接触  |
| DF                     | キティサヘルパー     | KITTY THE HELPER   | 子ネコの助っ人  |
| <b>オルパス</b>            |              |                    |          |
| J中◎                    | スピニーシェル      | SPINY SHELL        | トゲのある貝   |
| 必殺技                    | ジェムスアング      | GEM'S ANGER        | 宝石の怒り    |
| DF                     | オーシャンレイジ     | OCEAN RAGE         | 海洋の怒り    |
| <b>サスカッチ</b>           |              |                    |          |
| 必殺技                    | ビッグブレス       | BIG BREATH         | 巨大な息     |
| 必殺技                    | ビッグブロー       | BIG BLOW           | 巨大な打撃    |
| EX                     | ビッグスレッジ      | BIG SLEDGE         | 巨大なソリ    |
| EX                     | ビッグトラップ      | BIG TRAP           | 巨大なワナ    |
| DF                     | ビッグレジスター     | BIG REGISTER       | 巨大な抵抗体   |

## あわれミッドナイトプレジャー

スペシャルゲージのストックをふたつも消費するが、その威力は絶大なミッドナイトプレジャー。

しかし、こちら（デミトリ）がダークフォースを発動しているか、相手がサスカッチがビシャモンで、かつダークフォースを発動させてスーパーアーマー状態になっていると、かみつきの攻撃が通常どおりにヒットせず、相手の反撃を受けることがあるのだ。この状況での使用は避けること。

なお、同タイプのEX必殺技であるミッドナイトプリズだと、これらの現象は発生しない。

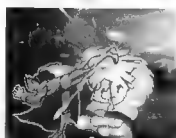
## ダークサイトマスター発動中



■かみつきの後の連続攻撃を仕掛けるときに「フモリ」が攻撃するため、ダメージがなくなるのだ。

▲反動で相手が離れてしまい、それ以降の攻撃が

## VSスーパーアーマー



▲最後の攻撃を当てたが、相手はスーパーアーマーの効果でダウンしない。

■最後に相手が弱攻撃を出さず、ガードが間に合わずに倒れてしまう。

## バレッタ名曲ライブラリーVol.1

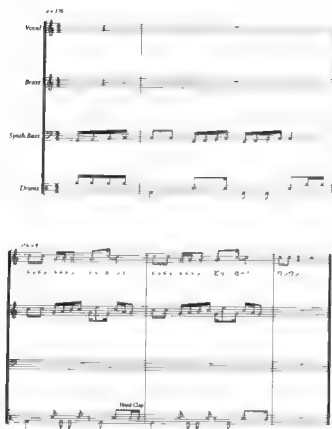
隠れた名曲と言われているバレッタの勝利ポーズの歌。その歌詞つき楽譜を入手したので、ここに紹介する。カラオケ・ボックスで見かけたら、ぜひとも歌ってほしい（←ねえよ）。

余談だが、これらの歌は開発バージョンだと歌詞が異なり、「あたしは よいこ」ではハリーが「ワンワン!」とほえる前にバレッタの「あばよ!」というひとことがあった。同様に、「オ

オカミなんか 大キライ!」では最初の「あれ?シケてるわねえ」が「どおしてそんなに口が大きいの?」になっていた。どちらも曲が長くなってしまいう関係で変更されたのだろう。

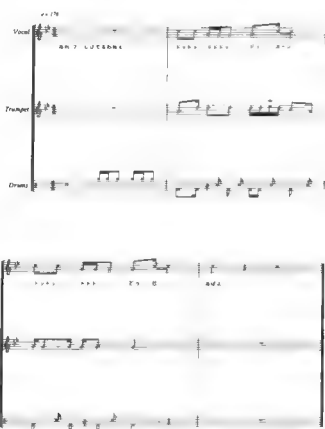
## 通常

あたしは よいこ



## VS CPUガロン

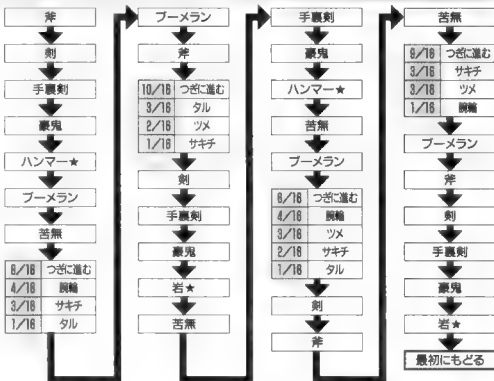
オオカミなんか 大キライ!



## 暗器砲で出てくるもの

レイレイが暗器砲で投げる暗器の種類には右のような法則がある。ハンマー、サキチ（雲）、タル、岩は相手を気絶させる「気絶暗器」で、中や強なら手裏剣・豪鬼（人形）のあとで確実に出現するが、弱だと出ないようにになっている（つぎの暗器にスキップされてしまう）。ランダム部分ならば、弱でも気絶暗器が出てくるぞ。

ちなみに、今回追加された暗器は苦無。「ストIII」のいぶきから拝借したものだろうか？ 前作だと256分の1の確率で出現した豪鬼とヤシチ（風車）は、前者がレギュラー化し、後者が排除された。また、盆栽が消え、岩の配色が水色に変わっている。



★弱・暗器砲では、★のついた暗器が出ない

## 最後は恒例の文字だらけコーナー

### ●ドラゴンダンスが困難な理由

キュービィの△Aとモリガンのシャドウブレイドは、終了直前に反対方向を向くため、コマンド入力方向が左右逆になってしまう。これらの技を連発しにくいのはそのためだ。

### ●チアー&ファイアがガード不能に

相手の起き上がりにチアー&ファイ

ア（ESはのそく）の終わりぎわを重ねるとガード不能になる。ただし、相手がしゃがんだり、移動起き上がりをするとき回避されてしまうのが難点。

### ●ステージ背景の法則

対2P戦での背景は、乱入したキャラによって下表の確率で決定される。列車と胎児ステージは出ない。

### ●ゲージ増加量が低下

ジェダのダッシュ攻撃と、ザベルの空中ダッシュ●要素+⊗各種は、スペシャルゲージの基本増加量（空振りの増加量と同じ）が加算されない。

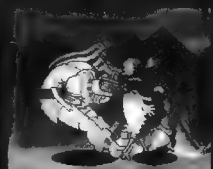
### ●同時押しで弱・ヘルズゲート

ヘルズゲートは中⊗+強⊗の同時押しだと弱になる。それだけ。

### ■対2P戦のステージ出現確率(n/16)

| 乱入キャラ | バグ | 地獄 | ビル | 砂漠 | 城外 | 氷原 | 宇宙 | 戦場 | 地下 | 特殊 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ジェダ   | 2  | 2  | 2  | 1  | 2  | 1  | 1  | 1  | 3  | 1  |
| バレッタ  |    | 8  | 8  |    |    |    |    | 4  |    |    |
| キュービィ |    |    |    |    |    |    | 8  |    |    | 8  |
| リリス   |    |    |    |    | 10 |    | 8  |    |    |    |
| デミトリ  | 10 | 3  | 3  |    |    |    |    |    |    |    |
| モリガン  |    | 3  | 3  |    | 10 |    |    |    |    |    |
| アナカリス |    |    |    | 12 |    |    |    |    | 4  |    |
| ピクトル  |    | 5  | 5  |    |    |    |    | 3  | 3  |    |
| ザベル   |    | 3  | 3  |    |    |    |    |    | 10 |    |
| レイレイ  | 3  |    |    |    | 3  |    | 10 |    |    |    |
| ガロン   |    | 8  | 2  | 2  |    |    |    |    |    | 3  |
| フェリシア |    | 4  | 8  |    |    |    | 4  |    |    |    |
| オルバス  |    |    |    |    |    |    | 4  |    |    | 12 |
| サスカッチ |    |    |    |    |    |    | 4  |    | 4  | 8  |
| ピシャモン |    |    |    |    |    | 8  |    | 8  |    |    |

## ファラオ 3 分間援助交際？



# VOICE COLLECTION

## ボイス・コレクション

ゲーム中に聴くことができる音声(ボイス)を、キャラクターごとに紹介する。これらのリストは、本書のスタッフがヒアリングして制作したもので、日本語表記が困難なボイス(アナカリスのダークフォース発動など)は割愛している。また、サブ・キャラクターがしゃべるシーン(ヘルダンクなど)で、誰がしゃべっているのかは最後にまとめて掲載した。

## 声優データ

ボイスだけでなく、それらを担当した声優たちのプロフィールを紹介する(都合により、リリース役の小西寛子のをぞく)。なお、それぞれの声優へのファンレターは下記の住所にて受けつけているぞ。 ※敬称略

〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11

メゾンブルー・リィ1F (株) アーツビジョン

## ジェダ

声優:千葉一伸

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| 恐れてはいけない。          | 登場・CPU       |
| 私は最初であり最後である       |              |
| ふんっ!               | 中々攻撃         |
| てあ!                | ディオ=セーガ      |
| 死ぬ!                | ネロ=ファティカ     |
| 爆(は)ぜよ!            | サンゲ=バツサーレ    |
| フッフハハハハ……          | イラ=スピント      |
| フゥ〜ヒィィハッハッハッ!      |              |
| はあっ!               | スプレジオ        |
| ふんっ! フッフハハハハ……契約完了 | プロヴァ=ディ=セルヴォ |
| ヒィ〜ハッハッハッハッ!       | フィナーレ=ロッシ    |
| 魂と血の返済を求める         | ダークフォース発動    |
| ふん、弱いな             | フレンドシップ      |
| くそお                | 蹴かれ          |
| カー                 | 蹴かれ          |
| アッ!                | 女義やられ        |
| ぬはっ                | ダウン          |
| ぬうおおお              | KO           |
| ふんっ                | 時間切れ負け       |
| その魂、我に捧げよ          | 勝利           |
| 我が肉体となって生きよ        | 勝利           |
| やれやれ、こんなに弱いとはな     | 勝利           |

## バレッタ

声優:松下美由紀

|                  |              |
|------------------|--------------|
| どおしてそんなにお口が大きいの? | 登場・VSガロン     |
| ランラン♥            | 前進           |
| うっやあ!            | 前方ダッシュ       |
| ぎゃあ〜っ!           | 後方ダッシュ       |
| あつ、お花!           | しゃがみ         |
| あつ、ちょうちょ!        | しゃがみ強(×)     |
| おらあつ!            | 立ち巻(×)       |
| ちえすとお!           | ジャンプ強(×)     |
| あらあつ!?           | スタンブル&ブレード   |
| やつ! おらあつ!        | 遠いうち攻撃       |
| あばよ……            | 通常投げ         |
| ずっどお〜ん!          | 上段スマイル&ミサイル  |
| どっかあ〜ん!          | 下段スマイル&ミサイル  |
| どっどお〜ん!          | ハッピー&ミサイル    |
| いや〜ん             | チア&ファイア      |
| こ〜ないでっ!          | シャイネス&ストライク  |
| チャンス!            | ジェラシー&フェイク   |
| たらんたらた……おりゃっ!    | センチメンタルタイフーン |
| カモン! イエッサー!      | クールハンティング    |

## ジェダ役

千葉一伸

CHIBA ISSHIN

6月26日生 宮城県出身

冷酷無比なジェダの声優が「ストⅢ」のショーンと同じなのは意外だろう。アニメには「蒼き伝説シュート!」の佐々木量・役など出演。



|                                    |              |
|------------------------------------|--------------|
| おほあちゃーん！えーんえーん<br>ええーん……おりゃー！丁あがり！ | ビューティフルメモリー  |
| はい、どうぞ！                            | アップルフォーユー    |
| チッ！                                | EX必殺技空振り     |
| いくわよ～！                             | ダークフォース発動    |
| どすこい！                              | ダークフォース終了    |
| おいで！ハリー                            | フレンドシップ      |
| キュービー                              | 壊かれ          |
| ぐあうっ！                              | 女装やられ        |
| ああっ                                | ダメージ         |
| うぐっ                                | ダウン          |
| うわああ～                              | KO           |
| むかしむかし、あるところに……                    | 時間切れ負け       |
| はい、お増様。                            | 勝利           |
| これだけえ？ シケてるわねえ                     |              |
| どっせい！                              | 勝利           |
| どっせい！どっせい！                         | 勝利           |
| どおっせい♥あれ？                          |              |
| どっどどどど、どっかあーん！                     | 勝利           |
| どっどどどど、どおっせい♥                      |              |
| ワンワン！                              |              |
| あれ？ シケてるわねえ                        | 勝利・VS CPUガロン |
| どっどどどど、どっかあーん！                     |              |
| どっどどどど、どおっせい♥                      |              |
| あばよ……                              |              |
| だいじょうぶ？                            | 途中乱入         |
| 入ってくんない！                           | 途中乱入(5×n連勝時) |

## キュービー

声優：松下美由紀

|            |           |
|------------|-----------|
| パニ！        | 登場        |
| ブーン        | ダッシュ      |
| キュウウ       | 立ち強◎      |
| キュキュキュキュ   | S×p       |
| ビャア！       | C→R       |
| ブアー        | ES・C→R    |
| パニ？        | C→R空振り    |
| ビュー        | △A        |
| パニーツ！      | QJ        |
| ブブブブブブーンブン | +B        |
| ビュン！       | ダークフォース発動 |
| キュフ        | フレンドシップ   |
| ブン         | 壊かれ       |
| ウァッ        | 女装やられ     |
| ビュウイ       | ダメージ      |
| ビュワァ       | ダウン       |
| ビャアァ       | KO        |

|     |        |
|-----|--------|
| ビュン | 時間切れ負け |
|-----|--------|

## リリース

声優：小西寛子

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| はっ                 | 立ち中K                   |
| いやあっ！              | 立ち強K                   |
| どう？                | 通常投げ                   |
| Soul Flash         | ソウルフラッシュ               |
| Soul Flash！        | ESソウルフラッシュ             |
| やあっ！とんだけ～、ばいば～い    | ミスティックアロー              |
| グログロ               | ミスティックアロー空振り           |
| てやあっ！              | メリーターン                 |
| きやはははははは           | ESメリーターン               |
| Shining Blade！     | シャイニングブレイド             |
| はっ、やっ、いっけえ～！       | ESシャイニングブレイド           |
| やったね！はっ、やあっ！やあっ！   | ルミナスイリュージョン            |
| やったね！はっ、どおした、どおした！ | 空中ルミナスイリュージョン          |
| Temptation！        | スプレンドーラブ               |
| ぶんしーん！             | ダークフォース発動              |
| Hey！Show time！     | グルーミーバベットショウ発動         |
| ぜーんぜんダメね           | グルーミーバベットショウ<br>評価(赤点) |
| もーちよい！             | グルーミーバベットショウ<br>評価(雪)  |
| やるう～               | グルーミーバベットショウ<br>評価(炎)  |
| いけるう～              | グルーミーバベットショウ<br>評価(氷)  |
| チョーやるじゃん！          | グルーミーバベットショウ<br>評価(満点) |
| もうだめえ              | フレンドシップ                |
| いやあん               | 壊かれ                    |
| うううっ               | 女装やられ                  |
| うっ                 | ダメージ                   |
| ああっ！               | ダウン                    |
| きやあ～っ！             | KO                     |
| きやはははははは、やったね！     | 勝利                     |
| 遊びにいごっか？           | 勝利                     |
| どう？かわいい？           | 勝利                     |
| チョー～やばいよお          | 途中乱入                   |

デミトリ役

檜山修之

HIYAMA NOBUYUKI

8月25日生 広島県出身

前作ではドノヴァンとパイロンの声優も担当していた。アニメでは「勇者王ガオガイガー」の獅子王 鳳、「幽☆遊☆白昼」の飛影など、少年の役が多い。

アナカリス、ビクトル、サスカッチ、ビシャモン役

徳丸 完

TOKUMARU KAN

静岡県出身

人造人間から悪男まで、多彩な役を演じる。アニメ「宇宙の騎士テッカマン」のベガスなど、低めの声が得意。じつは、「ストⅢ」のオロの声優でもある。

## デミトリ

声優: 檜山修之

|                |            |
|----------------|------------|
| ふ……ふっふっふっふっ    | 登場         |
| ふんっ!           | 中攻撃        |
| せやっ!           | 強攻撃        |
| てやあっ!          | 遠いうち攻撃     |
| Fire!          | カオスフレア     |
| Get my rage!   | ESカオスフレア   |
| Demon Cradle!  | デモンクレイドル   |
| いくぞ!           | ESバットスピン   |
| 死ね!            | ネガティブストーリー |
| Come on baby…… | ミッドナイトプリズ  |
| せやあっ! お似合いだな…… |            |
| 地獄を味わえ!        | デモンビリオン    |
| I'm Bat-Master | ダークフォース発動  |
| Let's play……   | フレンドシップ    |
| キマったな……        | フレンドシップ    |
| Come on……      | フレンドシップ    |
| いいねえ……         | フレンドシップ    |
| くそお!           | 蹴かれ        |
| うう～ん           | 女装やられ      |
| ぬあっ            | ダメージ       |
| うはあっ!          | ダウン        |
| うあ～っ!          | KO         |
| ふっ、愚かな……       | 勝利         |
| 私を讃える……        | 勝利         |

## モリガン

声優: 神宮司弥生

|                  |              |
|------------------|--------------|
| 楽しませてちょうだい       | 登場           |
| えいっ!             | ⑥通常投げ        |
| 出直しといで           | ⑥通常投げ        |
| Soul Fist!       | ソウルフィスト      |
| Shadow Blade     | シャドウブレイド     |
| 落ちろ!             | ベクタードレイン     |
| 気持ちいいでしょ?        | ESベクタードレイン   |
| おしおきよ……気持ちいいでしょ? | ダークネスイリュージョン |
| Splash!          | バルキリーターン     |
| 悪い子ね             | フィニッシングシャワー  |
| あたれっ!            | クリプティックニードル  |
| いくわよ!            | ダークフォース発動    |
| 私のものにならない?       | フレンドシップ      |
| なにすんのよ!          | 蹴かれ          |
| ああ～ん             | 女装やられ        |
| うあっ              | ダメージ         |
| うんはっ             | ダウン          |

|               |     |
|---------------|-----|
| おああっ!         | KO  |
| あはははは         | 勝利  |
| どお? キレイでしょ?   | 勝利  |
| また……遊んであげるわ…… | 勝利  |
| 見かけ倒しね……      | 勝利  |
| ごめんね……        | 未使用 |

## アナカリス

声優: 徳丸 完

|        |          |
|--------|----------|
| ラァアアイ  | 登場       |
| ヨウ!    | 立ち中P     |
| ハッ!    | コブラブロー   |
| ホアッ!   | 音響返し(吸う) |
| フッ!    | 音響返し(吐く) |
| アナ!    | フレンドシップ  |
| ウアッ!   | 女装やられ    |
| オオオア…… | KO       |

※その他はアナカリスの母国語のため解説不可能

## ビクトル

声優: 徳丸 完

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| ふぬっ                | 中攻撃       |
| ふおおおっ              | 強攻撃       |
| ふがあっ!              | メガフォーリッド  |
| ふんがあ!              | メガスティック   |
| ふぬ! ふんがあっ!         | メガスパイク    |
| はかせ! ふんがあっ! ふんがあっ! | ゲルデンハイム3  |
| いじめちゃダメよ ふんがあえ?    |           |
| はかせ!               | ダークフォース発動 |
| ふん                 | フレンドシップ   |
| おれ……さいきょう          | フレンドシップ   |
| ばぶっ                | 蹴かれ       |
| うっ!                | 女装やられ     |
| ふこっ                | ダウン       |
| ぬわああ               | KO        |
| ほあ                 | 勝利        |

## ザベル

声優: 上田祐司

|                  |           |
|------------------|-----------|
| Come ooooo!      | 登場        |
| Want you!        | 登場・VSレイレイ |
| Vow out!         | デスハリケーン   |
| Twist and Shout! | ESデスハリケーン |

ザベル、ガロン、オルバス役

**上田祐司**  
UEDA YUJI

6月15日生 福岡県出身  
3キャラのうち2キャラは動物系なのがすごい。アニメの出演作は「機動戦艦ナデシコ」のアクトなど。ゲームでは『ときめきメモリアル』の早乙女好雄が有名だ。



バレット、キュービー役

**松下美由紀**  
MATSUSHITA MIYUKI

2月24日生 埼玉県出身  
暗黒面バレットの声は見事。代表作はアニメ「大草原の小さな女」のケイト。ゲームでは『同級生2』のヒロイン・晴沢 唯でおなじみ。



|                                     |               |
|-------------------------------------|---------------|
| Beat it!                            | スカルスティング      |
| Rock'n roll!                        | デスフリーズ        |
| My darling!                         | デスフリーズ・VSレイレイ |
| アウ!ゲヒャヒャヒャヒャ                        | スカルパニッシュ      |
| Come on!マルウ!.....                   | ヘルダンク         |
| Nice dunk!                          |               |
| ゲヒャヒャヒャヒャヒャ                         | デスボルテージ       |
| You bad!                            | フレンドシップ       |
| アーオツ!                               | 蹴かれ           |
| キャアツ!                               | 女装やられ         |
| ヒャウツ!                               | ダメージ          |
| Noooo.....                          | KO            |
| I'm living, but<br>you're dead..... | 勝利・VS CPUジェダ  |

## レイレイ

声優:根谷美智子

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| いくよレイレイ! 你好(ニーハオ)! | 登場        |
| いやッ!               | 立ち中K      |
| はっ!                | 強P攻撃      |
| ていやッ!              | 強K攻撃      |
| そおれッ!              | 障絡砲       |
| やあッ!               | E S 障絡砲   |
| あいや〜っ              | 旋風舞       |
| てんらいは!             | 天雷破       |
| 来来剣神!(らいらいけんしん)    | 地雷刀       |
| はいな!               | 中弾弾       |
| いくね!               | ダークフォース発動 |
| ふう.....            | フレンドシップ   |
| ほよ?                | 蹴かれ       |
| ぎゃあッ               | 女装やられ     |
| あッ                 | ダメージ      |
| ぎゃあッ               | ダウン       |
| あああッ!              | KO        |
| 再見(ツァイツェン)         | 勝利        |
| 謝謝(シェイシェイ)         | 勝利        |
| また乱入してね            | 勝利(2連勝以上) |

## ガロン

声優:上田祐司

|            |          |
|------------|----------|
| ウオオオオツ!    | 登場       |
| ウゥルルル..... | 中立       |
| ワウッ        | クイックムーブ  |
| アオオオオオン!   | ビーストキャノン |
| ワァウッ!      | クライムレイザー |

|         |           |
|---------|-----------|
| オウオオウ!  | ミリオンフリッカー |
| ワオオオオン! | ドラゴンキャノン  |
| チチチッ    | フレンドシップ   |
| ウン!     | 蹴かれ       |
| ウッ!     | 女装やられ     |
| ウォンッ    | ダメージ      |
| キャオオオン  | KO        |
| とろいぜ!   | 勝利        |

## フェリシア

声優:荒木香恵

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| おっす!                   | 登場           |
| だ〜いすき♥                 | キャットクリンチ     |
| よっ、と                   | ヘッドライド       |
| にゃん!                   | ウォールクラッチ     |
| てい!                    | トイタッチ        |
| あっちいけ!                 | ⑧通常投げ        |
| それえい!                  | ローリングバックラー   |
| てえ〜い!                  | デルタキック       |
| ねこパンチ!                 | E S キャットスパイク |
| ふざいいいっ!                | E X チャージ     |
| おながい.....たすけてええ! どうだあ! | ブリーズヘルプミー    |
| 早くう!                   | ブリーズヘルプミー空振り |
| レッツゴー!                 | ダークフォース発動    |
| くんくん                   | フレンドシップ      |
| にゃお                    | 蹴かれ          |
| うう〜ん♥                  | 女装やられ        |
| いやッ                    | ダウン          |
| にゃあああんっ                | KO           |
| ふにゃあ〜あ                 | 勝利           |
| いえいっ!                  | 勝利(パーフェクト降)  |
| だいいきらい!                | 途中乱入         |

## オルバス

声優:上田祐司

|          |           |
|----------|-----------|
| ボエッ      | ジャンプ強P    |
| キャウアー    | キラーボルテクス  |
| バハッ      | クリスタルランサー |
| フェッ      | フレンドシップ   |
| ホオオオツ    | ダークフォース発動 |
| ケロケロケロケロ | 蹴かれ       |
| ウウ〜ん     | 女装やられ     |
| ゲボッ      | ダメージ      |
| ギョッ      | ダウン       |
| ブワァアッ!   | KO        |



モリガン役

**神宮司弥生**  
JINGUJI YAYOI

12月8日生 兵庫県出身

三味線や舞臺といった多彩な特技を持つ。「D&D」シャドウオーバー「ミスタラ」のシーフや「プリンセスメーカー〜ゆるみめ妖精」のクールボウも彼女が演じた。



レイレイ役

**根谷美智子**  
NEYA MICHIKO

10月4日生 福岡県出身

レイレイの声優が荒木香恵から彼女にバトンタッチ。アニメ「地獄先生ぬ〜べ〜」の律子、ゲーム「クイズなないろドリームス」の想鐘サキとリンツの声優でもある。

# サスカッチ

声優:徳丸 完

|       |           |
|-------|-----------|
| ワオッ!  | 強P攻撃      |
| フン!   | ビッグブロウ    |
| フニヤニヤ | ビッグスイング   |
| バヌッ   | ビッグトラップ   |
| ワーイー  | ビッグアイスバーン |
| ワイ    | 蹴かれ       |
| ギョウッ! | 女装やられ     |
| フゴッ   | ダメーシ      |
| エックワァ | KO        |

# 演出ナレーション

声優:上田祐司

|              |                      |
|--------------|----------------------|
| VAMPIRE……    | クレジット投入              |
| First attack | ファーストアタック            |
| Tech. hit    | 投げ受け身、<br>アドバンシングガード |
| Yeah!        | ガードキャンセル             |
| Yes!!        | 連続技(4~7ヒット)          |
| Miracle!!    | 連続技(8~11ヒット)         |
| Monster!!    | 連続技(12ヒット以上)         |
| Down!        | ダウン                  |

# ビシャモン

声優:徳丸 完

|               |        |
|---------------|--------|
| んっ!           | 強攻撃    |
| とあっ!          | ⇒+強P   |
| どりゃっ!         | ⇒+強P   |
| んどりゃあっ!       | 盾合い斬り  |
| きえんざん!        | 鬼炎斬    |
| 呪いは!(ノロイわ!)   | 結魂魂    |
| もらったあ!        | 辻疾風    |
| もらったあ!ぬはははは…… | ES辻疾風  |
| 御免!           | 切り捨て御免 |
| ぬはっ、ふあっふあっふあっ | 鬼首切り   |
| そこへなあれ!許さん!   | 魔魔石    |
| 殺す!           | とが首ざらし |
| やめろ!          | 蹴かれ    |
| あっ!           | 女装やられ  |
| おおのれええ        | KO     |
| まだまだ断り足りぬ     | 勝利     |
| 血をよこせ         | 勝利     |

| ボイス        | キャラクター       | 条件                 |
|------------|--------------|--------------------|
| イエッサー!     | ジョン&<br>アーサー | バレット/<br>クールハンティング |
| はい、お嬢様……   | Mr. K        | バレット/勝利            |
| ワンワン!      | ハリー          | バレット/勝利            |
| ムリしちゃダメよ   | エミリー         | ビクトル/登場            |
| いじめちゃダメよ   | エミリー         | ビクトル/勝利            |
| がんばったわね    | エミリー         | ビクトル/勝利            |
| マルツ        | ル・マルタ        | ザベル/ヘルダング          |
| It's ROCK! | ル・マルタ        | ザベル/勝利             |
| いくよレイレイ!   | リンリン         | レイレイ/登場            |
| 謝謝(シェイシェイ) | リンリン         | レイレイ/勝利            |

## サブキャラの声優

|          |       |
|----------|-------|
| ジョン&アーサー | 徳丸 完  |
| Mr. K    | 徳丸 完  |
| エミリー     | 吉住 梢  |
| ル・マルタ    | 神宮司弥生 |
| リンリン     | 横谷美留子 |

# 魔ビシャモン

声優:徳丸 完

|               |     |
|---------------|-----|
| ふはははは、我が名は般若! | 登場  |
| どりゃっ!怒っぱあっ!   | 鬼廻り |

# ナレーション

声優:徳丸 完

|           |        |
|-----------|--------|
| Get ready | ステージ開始 |
| Fight!    | 試合開始   |
| K.O.      | 試合終了   |

## 女装やられの声優(声優がちがうもの)

|       |       |
|-------|-------|
| ジェダ   | 神宮司弥生 |
| デミトリ  | 荒木香恵  |
| アナカリス | 松下美由紀 |
| ビクトル  | 神宮司弥生 |
| ザベル   | 松下美由紀 |
| レイレイ  | 松下美由紀 |
| ガロン   | 吉住 梢  |
| オルバス  | 荒木香恵  |
| サスカッチ | 松下美由紀 |
| ビシャモン | 松下美由紀 |



フェリシア役

**荒木香恵**

ARAKI KAE

11月6日生 大阪府出身

アニメ「美少女戦士セーラームーン」シリーズのちびうさでおなじみ。「サイバーボッツ」のマオや「クイズなないろドリームス」の瀬崎久美子の声優でもある。



エミリー役

**吉住 梢**

YOSHIZUMI KOZUE

9月7日生 東京都出身

ビクトルの妹であるエミリーの声優は、なんと17才の女の子。ゲーム「英雄志願 ~ Gal Act Heroism」ではコスエという同名のキャラクターを演じる。

# MESSAGE LIBRARY

勝利時、乱入戦デモ時、ボス戦デモ時に表示されるメッセージを完全紹介しよう。もちろん、いつもどおり日本版と海外版の完全対応でお届けする。

## ジェダ

### 勝利メッセージ (日本語版)

- ① 勝利とは？ 存在とは？ 君たちには永遠に不要のテーマだ
- ② 偽善？ 違うね そもそも万物に善悪の区別などない
- ③ 闇という存在……母の懷にも似た その包容力に安堵したまえ
- ④ ところで君は知っているかね？ 真理にそむく愚者の哀れな末路を
- ⑤ 理解し、実践する……崇高な理念の 持ち主にのみ許される生産的行為だ
- ⑥ ああ、ひとつ言い忘れていたよ 君と話すのもこれが最後だ、とね
- ⑦ たとえるなら、そう 嵐の前夜に咲いた可憐な花一輪……
- ⑧ 詩人の憂いは永久の闇との邂逅 つまりは、そういうことだ
- ⑨ 自分で言うのもおこがましいが 私は聡明なのだ……おされるほどに
- ⑩ 言いたいことは解るよ 希望にそえぬのは残念だが
- ⑪ 雑誌の悪賞に当たるよりも簡単だ この私の真意を理解するのはね
- ⑫ 「死」によってのみ救済される命 矛盾ではない、論理的帰結だ
- ⑬ 感性のリビドーが質的崩壊により パラインに運ぶ……わかるね？
- ⑭ ただ死に向かうだけの生命なら せめて我がためにささげるが良い
- ⑮ 心静かに待ちたまえ 死への旅立ちを望む者よ
- ⑯ 奇跡の信者は大勢居るが 君は確率ゼロの勝機を欲するのかね

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

### 乱入戦メッセージ (vs ジェダ)

- ゴースト……思念のブレが生み出した偽りのイメージか  
 Ghost... you're a false image created from wrong thinking.
- やがては正しい姿にもどるだろうが、いまは好ましくない  
 It'll be fine in the end. I only need to erase you...
- 完全救済の目的を果たすまではリーダーは一人がいい  
 Only one leader is needed until I free my people.
- とりあえず……君にはいったん消えてもらおうか  
 For now... I want you to disappear.

### 勝利メッセージ (英語版)

- ① True victory? True existence? You know nothing.
- ② Hypocrisy? No it's not. There's no good or evil.
- ③ Darkness... it holds you in peace, like your mom's arms.
- ④ Do you know the fate of the fools who betrayed the truth?
- ⑤ To know and practice, a productive deed for a noble.
- ⑥ Ah, I forgot to tell you... It's game over for you!
- ⑦ I am the first and only leader of this trivial planet!
- ⑧ A poet's trouble comes from meeting with eternal darkness.
- ⑨ I'm sorry, but I'm so sagacious. It's almost scary.
- ⑩ I understand your opinion. I just don't care about it...
- ⑪ Understanding my intentions will give you the final prize!
- ⑫ Your soul can be saved only by death. It doesn't contradict!
- ⑬ Libido of sensitivity reaches paraisso... get it?
- ⑭ If your soul exists to perish, grant it to me...
- ⑮ Wait peacefully for your journey to death.
- ⑯ Many believe in miracles, but you'll need more than that!

### ボス戦メッセージ (vs デミトリ)

- フン……この趣味の悪い部屋はキサマのものか  
 Hun... Is this ugly room yours?
- 魂の救済……ごころうなことだ  
 Relief of the souls... who cares about that?
- あいに私は魔界の未来など心配してはおらん  
 I'm not worried about the future of the demon world.
- 闇の主デミトリ=マキシモフが、たった今から統べるのだから！  
 Because I, the master of darkness, will rule all!

# バレッタ

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① 殺っちゃおーかなー どーしよっかなー
- ② いっけない、道草くってたら スグエ遅くなっちゃった
- ③ ねーエ、いいもうけ話しらない?
- ④ 次にそんなフザけたマネしたら ハチの巣にするぜって感じがなっ
- ⑤ お願いきいてくれる? 有り金ぜんぶ置いてって♡
- ⑥ あたしってのんびり屋さんだけドォ キれるとヤバいから大注意ねっ
- ⑦ おねぼうサンは嫌われるよっ そろそろ起っきましたよーねっ
- ⑧ 道に迷っちゃったの ホ・ン・ト・よっ!
- ⑨ ごめんねえ あたしも生活かかってるのっ
- ⑩ あたし夢があるの ダーメ 教えてあげな一い
- ⑪ もう、最近シケた害ばっかで いやんなっちゃう!
- ⑫ この世の中のものみーんな ブッ壊したら気持ちいいだろーなあ
- ⑬ いたいけな少女をつかまえて イケナイ事しよーったってダ・メ♡
- ⑭ とりあえず貧乏はやだからぁ こーやってかせいでるってワケなの
- ⑮ イヤン、だめエ、こないでっ くんなっつってんだろオラァ!!
- ⑯ あたしコドモだから わっかんないか

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① Live or die? What shall I do with you? Hmmm...
- ② Oh no, I've wasted my time on the way. I'm going to be late.
- ③ Hi there, do you know any good news I can make money with?
- ④ Mess with me again, I'll riddle you with bullets.
- ⑤ Would you do me a favor? Hand over all your money!
- ⑥ I'm usually quite nice, but sometimes I lose my temper!
- ⑦ You sleepy baby. Do you need a wake up shot?? Ha! Ha!
- ⑧ I've lost my way. Seriously!
- ⑨ Sorry about that, but I have to earn a living!
- ⑩ I have a dream. Nope, I'm not gonna tell you.
- ⑪ These unworthy customers piss me off!
- ⑫ I'll feel great after I kill everything in this world.
- ⑬ Wanna play with an innocent girl like me? You bad boy!
- ⑭ I hate poverty. That's why I have to do this. I'm not bad!
- ⑮ No! Please! Don't come any closer! I'll kill you!!
- ⑯ I'm just a girl in this world!

## 乱入戦メッセージ (vs ガロン)

- ただの子供かと思ったが……違うな、その目は  
I though you were just a kid but... your eyes...
- お前の中に流れている獣の血……俺はごまかせないぞ!  
shows you have the beast blood in you... I can't be deceived!
- さあ、来い!! だまって殺られるほどバカじゃない!!  
Now come on!! I won't die by your hand!

## ボス戦メッセージ (vs ザベル)

- よおおおこそ!! 俺サマはザベル、地獄の帝王!!  
Weeeeelcome! I'm Lord Raptor, the king of hell!
- 魔界の救世主サマとやらは、どうやらオッ死んじまったなァ  
The savior of the demon world seems to have died!
- って、ことはだ! この俺サマが魔界最強オオってことだな!!  
That means I'm the strongest around now!
- こいつぁメデテェ! 記念にアンタのドス黒い魂、もらってやるぜ!!  
Congratulate me! And give me your dark soul!!

# キュービィ

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① ハナ……ハナハスキ アマイミツガ イツバイ
- ② アナタ ナゼコワガルノ? アタシノナカマニナレルノ
- ③ イイニオイ…… ハチミツミタイナノ
- ④ アタシ、スキキライハ ナイノ ダカラアンシンナノ
- ⑤ アナタハキット エイヨウマンテン
- ⑥ ゼンブホシイノ ナカミ、ゼンブホシイノ
- ⑦ チクツスルダケ コワクナイヨ
- ⑧ オナカイツバイニナルマデ ズット イッショニイヨ?
- ⑨ ドコカラ タベテホシイ?
- ⑩ オイシイ オイシイ ネバネバ チュルチュル
- ⑪ ベタバタスルノ タノシイノ
- ⑫ ナカマ フヤスノ ソレガ シメイナノ
- ⑬ サイショハ アタマカラ ツギニ オナカノナカ
- ⑭ タマシイノ カチハ エイヨウデキマルノ
- ⑮ スグ オナカスイチャウノ タベテモタベテモ タリナイノ
- ⑯ アナタ、ダイスキ ゼンブタベチャウカラネ

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① I can see your flower... It's time to pollinate.
- ② Why are you so afraid? You can be one of us.
- ③ Mmm... Smells good... It smells like honey.
- ④ I can eat anything to survive, but you shall be a treat!
- ⑤ You must be very nutritional, or at least good roughage!
- ⑥ I want everything... Everything inside your body!
- ⑦ You'll only feel a prickle. Don't be afraid...
- ⑧ Let's stick together until I'm full, shall we?
- ⑨ Which part of you do you want me to eat first?
- ⑩ Yummy yum yummy... It's good for my tummy!
- ⑪ It will be fun to play with your body.
- ⑫ My mission is to increase the number of my people!
- ⑬ I'll eat your head. I won't suck but I promise to swallow!
- ⑭ The market value of your soul lies within its taste!
- ⑮ I just can't get enough... I never feel satisfied!
- ⑯ Shall I give you more love?

## 乱入戦メッセージ (vs アナカリス)

お前はなんであるかるるか、王を名乗るには役不足  
Who are you? You're not qualified to act as lord.

常にこの世に王はひとりとり  
There can be only one lord in this world.

絶対王アナカリス以外に外に外に、民を率いる資格なし  
しなし

Only Anakaris is qualified to lead people. Now kneel!

## ボス戦メッセージ (vs ジェダ)

ようこそわが「神体」の間へ  
Welcome to my spirit room.

魔界はやがて滅びる……私はそれを救済すべくこの舞台を作った

This world is doomed... I set this stage up to relieve it.

君のはたらきは本当にすばらかったよ  
You've done a good job for me little insect...

ゆっくりと休むといい……私の「神体」の中で……  
Now it's time to rest peacefully... inside me...

# リリス

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① リリスとあなた ひとつになっても、きっと大丈夫よ
- ② ね……教えて リリスの知らない楽しいこと
- ③ あなたの血…… キラキラして、とってもキレイね
- ④ どうしてやめちゃうの？ もっとして欲しいよう
- ⑤ こういうことって、初めてなの でも……なんだかフシギな感じ
- ⑥ ヘンなの…… ぐったりしちゃってる……フツ
- ⑦ すっこのままなんて、ヤ 早くホントの体が欲しい
- ⑧ そんなにキツくしたら 壊れちゃうよう……！
- ⑨ あ……どうしよう こんなに熱くなってきた……
- ⑩ 痛い、キライじゃないよ だんだんキモチよくなってくるもの
- ⑪ あったかい…… これが血、これが命なのね
- ⑫ ヤン、くすぐりたいよ そんなのじゃ物足りないたら
- ⑬ ステキな腫…… ね、リリスにちょうだい？
- ⑭ なにかが溶けていく感じ フワーツとしてすぐイイ気分……
- ⑮ もとある場所に帰るだけ それを望んで、何が悪いの？
- ⑯ ひとりではもうイヤ これからずっと、一緒に遊ぼう

\*VSモリガン……⑨が2分の1、⑩-⑬がそれぞれ16分の1の確率で表示される。

VSモリガン以外……①-⑧がそれぞれ15分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① Me and you, we can be together... forever !
- ② I don't like to be alone. Will you play with me forever ?
- ③ Please... give me some new information.
- ④ Your blood... It glitters with a soft beauty.
- ⑤ Why did you stop ? I'm not satisfied yet.
- ⑥ I've never experienced this before but... it feels great.
- ⑦ How strange... It's wilting... Ha ! Ha !
- ⑧ I can't stand this ! I want a real body.
- ⑨ You're so passionate ! You're going to consume me !
- ⑩ Oh no... why do I feel so... so hot ?
- ⑪ I like pain, because it turns into pleasure gradually.
- ⑫ It's hot and sticky. So this is blood ? Nice !
- ⑬ Oh, it's too small. It only tickles ! It won't satisfy me.
- ⑭ Elegant eyes... Please, give them to me ?
- ⑮ I feel something is melting inside, so light and great...
- ⑯ I just go back where I belong. What's wrong with that ?

## 乱入戦メッセージ (vs ジェダ)

どうした……？ なぜ私の言うことが解らない……？  
Why... ? Why can't you get it... ?

君が心配することなどない。本当の体など、ひとつでじゅうぶん

There's nothing to worry. there'll be only one body.

すなわち……すべての魂が一つに同化した後の、私の「神体」の事だ

It is... my body where all the souls live as one.

悪いが一足先に眠っておいてくれ……ジャマはされたくないのだ

Now go to sleep. I don't want to be disturbed.

## ボス戦メッセージ (vs モリガン)

うふふふ……どうしてそんな目をするの？

Ha ha ha ha... why do you look at me like that ?

まるで……いまにも消えてしまいそう

It looks like you're fading away... Ha ha ha...

どういう理由かしらないけれど相手になってあげる

I don't know why you challenged me, but I'm ready !

あなたの持つ「夢」……暮って、あがるわ

Soon you'll be a memory... Your dream... it's over !

# デミトリ

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ③ 偽りの力が本物に勝るはずがない 無礼者め!
- ④ 死を賭して戦う…… やはり最高の娯楽だ
- ⑤ もう終わりかね? 夜はこれからだというのに
- ⑥ 闇に咲く血の華が…… 存分に愛でてさしあげよう
- ⑦ 過ぎた夢を見れば その代償も高くつく……
- ⑧ このひとときが私の人生に 快い彩りを添えてくれる
- ⑨ 敗者の烙印は君にこそ似合いだ 謹んで受け取り賜え
- ⑩ たとえ君が死力を尽くそうとも 私の勝利は動かんよ
- ⑪ 「絶対」の力は存在するのだよ 例えばこの私がそうだ
- ⑫ 魔と闇を統べる者 この私こそがふさわしい
- ⑬ 狂おしき闇の調べ ゆっくりと味わうがよい
- ⑭ ……気に入らん!
- ⑮ 自ら招いた結果に憤るなど 愚かさにも程があるというものだ
- ⑯ 狂おしく咲くがいい 真紅に染まる血のバラよ……!
- ⑰ えてして敗者は言うものだ こんなハズでは……と
- ⑱ ……つまらぬ見世物だ およそ私の気高さに釣り合わない

※ VSデミトリ… ③が2分の1、④～⑯がそれぞれ16分の1の確率で表示される。

VSデミトリ以外… ④～⑯がそれぞれ15分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ③ Fake power can never beat the real one. You rude fellow!
- ④ I am an example of perfection! Kneel before your master.
- ⑤ Fight to live... It's my only amusement.
- ⑥ Is it over yet? The night has only just begun.
- ⑦ A flower of blood blossomed in the darkness. I like it...
- ⑧ An excessive dream can cost you more than you might think!
- ⑨ This moment colors my life in a comfortable warm red glow.
- ⑩ The loser's brand looks best on you. Accept it humbly.
- ⑪ However desperate you fight, my victory does not change.
- ⑫ I am the one who rules evil and darkness.
- ⑬ Taste the bittersweet tune of eternal darkness.
- ⑭ ...I don't like this!
- ⑮ Don't be upset. You brought this upon yourself.
- ⑯ Let the bloody roses bloom dyed in crimson...!
- ⑰ Losers tend to say "This is not what I expected..."
- ⑱ Losers tend to say "This is not what I expected..."

※英語版は③と④が同じメッセージになる

## 乱入戦メッセージ (vs ビシャモン)

刃アツ刃アツ刃アツアア—!! 血イ! 血のニオイ邪アア—!!  
Ha ha ha ha ha!! I smell blood! Bloood!!

キサマのなかから熱い血がにおっておるゾ!!  
I smell hot blood from inside your body!!

おとなしくそこになおれイ! 今からワシが斬ってしんぜるっ!!

Don't move! I shall release that blood from it's prison!

## ボス戦メッセージ (vs モリガン)

どうやら……楽しいパーティーも、おひらきが近いようだ  
It seems... the party is almost at its end.

あなたがごだわる「魔王」の座……あたしにはきょうみないけれど

I have no interest in the king's throne you stick to...

今のあなた……とてもステキよ。「気」の高まり、ピンピン感じるわ

But you're so attractive... I can feel your spirit...

思いつきりハデな花火で、このステージをしめくくりましょ  
Let's end this with a bang!

# モリガン

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① あいかわらず激しいのね だけど、あせっちゃダメよ
- ② ひとつくらい弱点を 教えてあげてもよかったかしら？
- ③ あなたが攻めてこないと あたしも燃えないわ……
- ④ 美味しかった……また頂戴ね
- ⑤ いますぐその痛みが 例え難い悦びに変わるわ
- ⑥ ……真の安らぎは 闇の中でこそ得られてよ
- ⑦ フフ……イジメ甲斐があったわ
- ⑧ ガムシャラなのは若い証拠 恥じなくていいのよ……
- ⑨ 楽しませてくれると思ったけど ……とんだ見込み違いね！
- ⑩ ま……60点でとこかしらね
- ⑪ 永遠の愛なんて要らないわ この一瞬だけ高まればいいの
- ⑫ まだ怖がってるの？ 一緒にのぼりつめましょ……
- ⑬ 夜はオトナの時間なの 子どもはもう帰らなさい
- ⑭ かわいいヒト…… 身も心も奪ってあげる
- ⑮ ほら……聞こえるでしょ？ この胸の高鳴りが……
- ⑯ 変わらぬ時を過ごすのは 死より恐ろしい……そう思わない？

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① You're as energetic as ever, just don't be in such a rush.
- ② Maybe I should have given you a hint. Maybe next time...
- ③ Attack me harder! I want to get all hot and sweaty too!
- ④ That was so tasty... Give it to me again.
- ⑤ Your pain shall soon turn into ultimate pleasure. I promise!
- ⑥ True peace can only be found in the cold darkness.
- ⑦ Ahhh... I enjoyed abusing you. Care to try it again?
- ⑧ Young men tend to use force. Don't be ashamed, I like it!
- ⑨ I thought you'd amuse me. ...Guess I was wrong!
- ⑩ I would give it... 69 points!
- ⑪ I don't need eternal love. I just want the acme now.
- ⑫ Still afraid? Come and feel the acme together...
- ⑬ Night was created for adults. You should go home now kid!
- ⑭ You're so sweet... I'll take away your body and soul.
- ⑮ Shhh... can you hear it? My heartbeat...
- ⑯ Repetition is worse than death... right?

## 乱入戦メッセージ (vsデミトリ)

モリガンよ……まだこのくだらない救済とやらにつきあうつもりか

Morrigan... do you still take part in this worthless relief?

いいかげんこの世界にもあきてきた……

I'm getting bored with it...

さあ、アーンスランドの主よ、この私と戦え

Now, master of Aensland, fight with me...

魔界最強を賭けて……闇を統べる資格を賭けて！

to see who shall be the ruler of darkness!

## ボス戦メッセージ (vsリリス)

あのジェダってひと、やっぱりウソツキだったわ

As I expected, Jedah lied to me.

だって……またあたしを暗い所へとじこめようとしたもの

He tried to chain me to the darkness... again.

あたし、あなたに会いたかったの……そう、あなたは

I, I really wanted to see you. ...Yes, you.

わたしの本当の居場所、わたしの本当のからだなの、よ

You and me, belong together. You have my body ...

# アナカリス

## 勝利メッセージ (日本語版)

- 汝 真似ることなかれかれかれ
- 敗者よさがれかれかれ 勝者に道を開けるのだのだのだ
- 悔い改めよめよめよ 王は寛容であるぞるぞるぞ
- 定めによりてりてりてり 王は民を守るものなりなりなり
- 信じよじよじよ されば頼われんれんれん
- 今我が国民となればれば もれなく王の慈愛ありありあり
- ひとりかりかりか それはさびしかろうろうろう
- 下々の技の数々数々数々 存分に堪能せりせりせり
- 刮目せよせよせよ これぞ宇宙の理なりなりなり
- ゆめゆめ疑うことなかれかれかれ
- 王には王の王の王の 民には民の戒めありありあり
- 孤独を無くなくな 我が教示を受けよけよけよ
- 神は我が内にありありあり
- 新生王国建立記念念々 国民大募集中中中
- あわれなりなりなり 愚策の極み極み極み
- なにごとかとかとか 王の語りを邪魔するでないないない

※ VSアナカリス……●が2分の1、●～●がそれぞれ16分の1の確率で表示される。

VSアナカリス以外……●～●がそれぞれ15分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- You cannot imitate me ! Do not even try it.
- If you reform yourself, I will let you live.
- Step back loser ! Make way for the winner !
- I thought that you had protection. I thought wrong.
- If you believe, you can be saved. Believe me.
- Be one of my people and I shall grant you my love.
- Being alone must be so lonely. You need me. Praise me.
- I've enjoyed slumming long enough.
- Open your eyes... The truth lies before you.
- Never ever question me again. Or else...
- Everybody needs somebody, you're not the only one.
- If you don't want to suffer, accept my instructions.
- I feel the power within me. Can you ?
- A new kingdom is born. All are welcome here.
- That was the worst strategy ever. Buy an official book !
- How dare you ! Never interfere with the chosen one !

## 乱入戦メッセージ (vs キュービー)

- マカイ ホロビルノ タベモノ ミンナナクナルノ  
This world collapses. There will be no food.
- ソンナノ タエラレナイノ オナカスイテ シンジャウノ  
I can't stand it. I'll die of hunger.
- ダカライマノウチ エイヨウ イッバイアツメルノ  
I must gather food now...
- アナタ エイヨウ? ドク? オイシイ? タメシテミヨット  
Are you nutritional or poisonous ? Let's find out !

## ボス戦メッセージ (vs ジェダ)

- ようこそわが「神体」の間へ  
Welcome to my spirit room.
- この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した  
I was reborn to save all the souls in this demon world.
- 王とはむなしく無意味なものだ。力の統制はやがてほろびを生じる  
To be lord is empty and vain. To rule by power is wrong.
- ひざまずかせるのではない……わが身そのものと成すのだよ  
Do not have them kneel for you but... make them part of you.

# ビクトル

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① ここ どこだろ?
- ② はかせ しんだ でもおれ もうかなしくない
- ③ おれ たたかう きょうも あしたも
- ④ まげるとしめ おれ しめのはいだから かつ
- ⑤ おまえ なんでたたかう? おまえも しめのは こわいか?
- ⑥ おまえ てごたえない おれ おもしろくない
- ⑦ おれ きほんてきに つよい
- ⑧ おれ しってる こういうの むてきっていう
- ⑨ まだ うごくか? おまえ しつこい
- ⑩ おれ さいきんわかった おれのパワーは でんきパワー
- ⑪ ともち ほしい おまえ ともちになれ
- ⑫ らんぼうもの きられる エミリーが そういった
- ⑬ エミリー もとにもどるまで おれ たたかうの やめない
- ⑭ エミリー しんでない でんき たりないだけ……
- ⑮ おれ ほんきでしたら こわい たぶん うちゅうさいきょう
- ⑯ おれ もともとはバラバラ おまえも なってみるか?

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① Where am I?
- ② The doctor has died, but I'm not sad anymore.
- ③ I'll fight and live, day to day.
- ④ If I lose, I die. I must win.
- ⑤ Why do you fight? Are you afraid of death too?
- ⑥ You offer no resistance. There is no fun in that.
- ⑦ Basically I'm stronger and you're weaker!
- ⑧ Do you know my nickname? It's Frank!
- ⑨ Are you still moving? Next time, I'll break you!
- ⑩ I've just discovered my power. It's electric!
- ⑪ Don't you want to be part of a team? I could really use you!
- ⑫ People hate violent persons. Emily told me that.
- ⑬ I'll keep fighting until Emily fully recovers.
- ⑭ Emily is not dead. She just needs more electricity.
- ⑮ Don't make me mad. You wouldn't like me if I get mad!
- ⑯ I used to be just bits and pieces, now it's your turn!

## 乱入戦メッセージ (vs リリス)

あなたも……大切なものをなくしちゃったのね  
So... you've lost something important too.

でも、それはかえってこないわ。あたしには解るの  
But it won't come back. I know it.

だから……あなたもわたしと、あのひとの一部になりましょ……

Join me and become part of that person...

## ボス戦メッセージ (vs ジェダ)

ようこそわが「神体」の間へ  
Welcome to my spirit room.

この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した  
I was reborn to save all the souls in this demon world.

親しい人を失った悲しみも完全同一化ののちにいやされる  
Even your grief can be healed once you become a part of me.

君はなんとしあわせ者だろう……この奇跡の救済に役立てるのだよ

You're lucky... you will be saved by my souls...

# ザベル

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① ヘイ、スイートハート！ オマエのためなら死ねるぜ！
- ② 聞こえるか？ 絶望のギター！ 泣かせるフレーズだぜ！！
- ③ 死ぬ時や死ぬんだ！ 俺にとっちゃ大した事じゃねえ！
- ④ 今日も元気に死んでるぜ——！！
- ⑤ ダメだ！ オマエのビートにゃ 血が通っちゃいねえ！
- ⑥ 地獄に落ちろだァ!? 今そこから来たばかりだぜ！！
- ⑦ 地獄の亡者と悲鳴でハモリなァ！
- ⑧ お名残惜しいがフィナーレだ！ とつとと人生の幕を降ろしな!!
- ⑨ 良く言われるぜ、オメエは「骨のある奴だ」ってなァー!!
- ⑩ シャー——ッ！ 死ぬ時くらい、静かにしてな！
- ⑪ ノー・フューチャーだぜ！
- ⑫ アンコール？ なんべん死んだら気が済むんだァ？
- ⑬ ショウタイム！ モノホンの切断マジックだぜ！！
- ⑭ 俺の相棒ル・マルタをよろしくな！ けっこうキレるヤツだぜ！
- ⑮ バックコーラスがないとノレねえ!! しっかり叫びなァ、ヒャッハァ!!
- ⑯ アンタ、死んでる場合じゃねえぜ！

※ VSレイレイ……●が2分の1、●～●がそれぞれ16分の1の確率で表示される。

VSレイレイ以外……●～●がそれぞれ15分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① Hey sweetheart ! I die for you !
- ② Hey you ! Get up ! Don't die yet ! The fun's just begun !
- ③ Can you hear it ? It's my song of pain ! It'll make you cry !
- ④ Everyone has to die sometime. I just speed it up for them !
- ⑤ I'm dead and lively today as usual!!
- ⑥ This's bad ! You've no pulse, soul, or rhythm.
- ⑦ What ? Go to hell!? I just came from there!!
- ⑧ Scream in harmony with the devil's choir !
- ⑨ It's time for your finale ! I don't want an encore !
- ⑩ People tell me that I'm the man of backbone!!
- ⑪ Shut up ! You're supposed to be dead !
- ⑫ You had no past, now you have no future !
- ⑬ Encore ? How many times do you have to die ?
- ⑭ It's show time ! A decapitation magic, for real!!
- ⑮ Say hello to my buddy Le marta ! He's a sharp guy !
- ⑯ I need backup to get in the mood... more scream !

## 乱入戦メッセージ (vsレイレイ)

あら……アナタも、もと人間？

Oh... you were a human before right ?

おたがい不幸な身の上よね。でもま、しょうがないわ

Guess we are both unlucky. But it can't be helped.

……？ ちょっと、なに？ その目つきは!?

... ? W...what ? What are you looking at!?

あ、アタシたち、死んでる方のおつきあいはエンリョしたいです！

No thanks ! We don't wanna deal with a dead person !

## ボス戦メッセージ (vsジェダ)

ようこそわが「神体」の間へ

Welcome to my spirit room.

この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した

I was reborn to save all the souls in this demon world.

……何？ オゾム？ 知らないな。すでに私の一部となったのだらう

...What ? Ozom ? I don't know It may have become part of me.

さあ、もう時間がない……君も同化の喜びをあまじて受けたまえ

Now, time is running out... Rejoice join with me...

# レイレイ

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① あたしたちって つくづくついてないのネ……
- ② そーいうことするかなーふつー!!
- ③ 結果的にはこーなったけど そんなに悩まなくていいと思うよ
- ④ これでも死んじゃってるワケだし 同情くらいは欲しいよね
- ⑤ 助け合っていいーね、おねーちゃん ……って、聞いている!?
- ⑥ ツボにはまると恐いよ あたしたち
- ⑦ もーアイヤーとかシェーシェーとか 言ってる場合じゃないワケ
- ⑧ そう死体死体っていわないでよ けっこー気にしてるんだから
- ⑨ 気分だけでなく 体まで腐っちゃいそーだワ
- ⑩ なんかにハリキってますけどお だいじょぶですか!?
- ⑪ 結局こーなるんだからさあ ジタバタすんのカッコ悪いよ!
- ⑫ 中国を誤解しないでよ! あたしみたいのばかりじゃないの
- ⑬ えっと、あのー…… 生前、お会いしましたっけ?
- ⑭ そっちでもきたら武器使ってね 反則負けなんてヤだから
- ⑮ 死んでも お腹は減るのね……あうー
- ⑯ なんかにタイヘンなことに なってるようですが、サヨナラー!!

※⑥～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① We're utterly unlucky...
- ② Ordinary people would not have done that!
- ③ Results aren't everything. Do not worry so much!
- ④ Don't you have any sympathy for the dead?
- ⑤ Sister, we have to cooperate. ...Hey, are you listening!?
- ⑥ When we're in the mood, no one can stop us.
- ⑦ It's time to change the image of Chinese ghosts.
- ⑧ Don't call me a living dead. Don't you know that scares me?
- ⑨ My emotions and body are falling apart. Can't you tell?
- ⑩ You seem to be in high spirits, but are you OK?
- ⑪ You knew this would happen. You should not have struggled.
- ⑫ Don't misunderstand, not all of them are like myself!
- ⑬ Well, eh... have I seen you before? Before I died, maybe?
- ⑭ Use your weapon if you must. This isn't a street fight.
- ⑮ You feel hungry even after you die... Ahhhh.
- ⑯ It is so messy here... Time for me to leave!!

## 乱入戦メッセージ (vs ザベル)

- ニオウゼー……俺サマの大好きなニオイ…… 「死臭」!!  
I smell it... I like this... the smell of death!!
- めずらしいじゃネガが……アンタらがここにいるとはなア  
I didn't expect you to be here...
- それほどまでにこの俺サマが、いとおしいってワケだな?  
I guess you wanted to see me so much, huh?
- OK! 連れてってやるぜ もっとスバラCィー地獄に  
よお!!
- OK! Come with me to my wonderful world!!

## ボス戦メッセージ (vs ジェダ)

- ようこそわが「神体」の閣へ  
Welcome to my spirit room.
- この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した  
I was reborn to save all the souls in this demon world
- 君たちは本当に幸運だ……もと人間ながら我が一部となれるのだから  
You're so lucky... to be part of me as an former human.
- なあと、心配は無用……同化の後は、ただ平和と安定を受け入れるだけだ  
No need to worry... there'll be only peace after...

# ガロン

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① お前には俺が何に見える……？ 人か？ 獣か!?
- ② 戦い続けるのが俺の運命なら せめて勝利に染めてやる!
- ③ 牙なき者に生きる資格なし!
- ④ それが命を賭した戦いか？ 侮辱もほどほどにしろ!!
- ⑤ 過去も未来もない あるのは今、牙をむく一瞬だけだ!
- ⑥ 負けを認めるのか？ すなわちそれは、命の放棄だ!
- ⑦ ……行くがいい おびえる相手をいたぶる趣味はない
- ⑧ 俺の中の野生が叫ぶ すべての殻を裂けと駆り立てる……
- ⑨ 血のたぎりを感じる マグマより熱く煮えている!
- ⑩ あんたの自信とやらも このツメに引き裂かれたようだな
- ⑪ 瞳に捉えられるものだけが この世の全てでないと知れ!
- ⑫ ……お前ではなかったのか？ 俺の魂に呼びかける声は……
- ⑬ なにもかも失ったからこそ 今の俺は存在する
- ⑭ 俺はもっと疾くなる! そう……光さえも超えてみせる!!
- ⑮ お前には解るまい 自分が自分でなくなる恐怖が……!
- ⑯ 早く去れ! この俺が正気を失う前に!

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① What do you think I am...? Man or beast?
- ② If my fate is to fight, I'll color it with victory!
- ③ Only those with fangs should survive!
- ④ You risked your life to fight? That's an insult to me!!
- ⑤ There's no past or future, I only live for the fight!
- ⑥ You admit you lost? Did you let me win?
- ⑦ ...Just go. There is no joy in abusing someone so scared.
- ⑧ The beast within forces me to rip and shred everything!
- ⑨ I can feel my blood boiling, it only brings forth the rage!
- ⑩ Your pride has been ripped apart by my claws.
- ⑪ Know that what you see isn't everything in this world!
- ⑫ ...So it was not you? Whose voice could it be??
- ⑬ I have nothing to fear, since I have nothing to lose.
- ⑭ I'll be faster! Yes...I'll obtain lightspeed!
- ⑮ You don't know what it's like to lose your identity...!
- ⑯ Now leave! Before I lose my sanity!

## 乱入戦メッセージ (vs バレッタ)

こんにちわ! オオカミさん♡

Hello, Wowie! You look so cute..

あなたのオクチは、どうしてそんなにおおきいの?

My, what a big mouth you have? I wonder why?

きつと……そーね、殺っちゃった後に引きさきやすいように、カナ?

Let me see... all the better to hold my explosives in!

つつワケで、ちょいと狩らせてもらうワヨン

I think it's about time to make me a new rug!

## ボス戦メッセージ (vs ダークガロン)

血の呪い……おまえはそんなこたえで自分をごまかせるのか

Cursed blood... do you truly believe in that?

どうだ? 今のお前の心をうつしたこの姿は?

See... Your appearance mirrors your mind.

そろそろ気づいてもいいはずだ 偽りこそ罪なのだと

It's time for you to realize that deceit is a crime.

さあ、断ち切れ……くだらぬ迷いを、「人」へのこだわりを!!

Cut off your trifle perplexity and adherence to humanity!!

# フェリシア

## 勝利メッセージ（日本語版）

- ③ このシッポがね 勝敗を分けるポイントなの！
- ④ あたし素早いでしょ？ だってダンサーだもん!!
- ⑤ フェアプレイでいこーよ、もっと！
- ⑥ 戦うのってダンスに似てるよね ビシッと決まると気持ちいいし
- ⑦ これくらいやないと 見せ場がないって言われるもんね
- ⑧ こーゆーこと続けてると セーカクが乱暴になっちゃうかも
- ⑨ そのノリはいーんだけどお 笑顔じゃなきゃウケないよ!!
- ⑩ ハア、ハア、んもー 少しくらい休ませてよ!!
- ⑪ スターになったからって レッスンさぼっちゃダメだよ
- ⑫ あなたも夢になれるコト 見つけられたらいいね！
- ⑬ 悪いとは思っただけど…… メイっばいやらなきゃ負けてたの
- ⑭ 生きてるってスバラしいね！ そう思……わない？ それはドーモ
- ⑮ ちょっとおおげさすぎ！ かすっただけじゃないのぉ
- ⑯ 夢は捨てないでね！ 人生に挫折はつきものなんだから
- ⑰ これくらいでメゲてるよーじゃ スターはほど遠いんじゃない？
- ⑱ どんなときでも明るく アタシ、そー決めてるのっ！

※③～⑱のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ（英語版）

- ③ My tail was the key to victory !
- ④ I'm quick right ? It's got to be the shoes !
- ⑤ Let's play it fair next time ! Not !
- ⑥ Fighting is like dancing, you just need a sense of rhythm.
- ⑦ The audience was watching, I had to hurt you.
- ⑧ Violence Doesn't solve things, but it sure feels good !
- ⑨ Puzzle Fighter, Nightwarriors, and Darkstalkers, I do it all !
- ⑩ Huh, huh, enough with those old patterns already !
- ⑪ You can't ignore your lessons even after you become a star.
- ⑫ I hope you can find something worth devoting your life too.
- ⑬ I'm sorry but... I would have lost if I didn't try.
- ⑭ It's wonderful to be alive ! Don't you think ? Oh well..
- ⑮ Don't exaggerate it ! It is just a scratch !
- ⑯ Never give up your dream ! Don't be afraid to fail !
- ⑰ If you are so insecure, you'll never become a star like me !
- ⑱ I make it a rule to be cheerful all the time !

## 乱入戦メッセージ（vsモリガン）

- どう？ 元気にしてた？ 子ネコちゃん  
How have you been doing, little kitty ?
- あたしもあいかわらずよ……それなりに楽しい毎日だよ  
Although it's been pretty fun these days for me...
- だけど今しつこい男につけまわされて、まいってんの  
there's a man keeps stalking me in the dark. It's annoying !
- ね……久しぶりに、あたしと遊びましょ……フフッ  
Anyway... it's been a while, so let's have some fun !

## ボス戦メッセージ（vsリリス）

- ウフ……あなたとってもキレイな目をしてるのね  
Ha ha... your eyes are beautiful.
- これからもういっぱい楽しいことがあるって信じてる目……  
You believe in a fun and exciting future ?
- でも……ざんねんね  
But... unfortunately...
- 魔界は、消えちゃうのよ……あたしも、あなたも、みんな……  
This demon world will vanish. Me, you, everyone...

# オルバス

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① どうも地上の生物は 優雅さに欠けるようだ
- ② 気が進まない 弱者を手にかけるというのは……
- ③ 我が一撃は水の民の怒りと知れ!
- ④ どうした、地を這う者よ? ここは水の中ではないぞ
- ⑤ 何か思い違いをしているようだな 狩人は私、獲物は君だ
- ⑥ 潤いのない世界は肌になじまぬ
- ⑦ 水を軽んじる者に救いはない すべての命の源は水なのだから
- ⑧ わが息子よ……無事でいてくれ!
- ⑨ 大いなる水の意志が おまえの罪を裁くだろう
- ⑩ 誇りなきものに かける情けはない!
- ⑪ さて……聞かせてもらおうか 無謀にも私に挑んだ理由を
- ⑫ これが試験だとするなら 私にはまだまだ学ぶべき事があるな
- ⑬ 私は誓ったのだ 水の世界に恒久の和をもたらすと
- ⑭ やはりな……ただの雑魚か!
- ⑮ 守るべき者、愛する者のため 私は戦う……あくまで気高く!
- ⑯ 流れを読むのではない 流れのものになるのだ

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① The slime of the earth cannot defeat me.
- ② I don't feel good in killing a weakling like you...
- ③ Feel the rage of water people! It's a wave of destruction!
- ④ What happened to land walkers? You're not under water.
- ⑤ You misunderstood... I am the hunter, you're the hunted.
- ⑥ I need moisture to keep me alive. Your blood will suffice.
- ⑦ One who neglects water won't be saved. It is the source...
- ⑧ My dear son... I pray that he is safe!
- ⑨ The great energy of water shall judge your sins.
- ⑩ No mercy for the one without pride!
- ⑪ Now... tell me why you dared to challenge me!
- ⑫ If this was a test, I still have much to learn.
- ⑬ I've vowed to bring eternal peace to the water world.
- ⑭ As I thought... You are just a guppy!
- ⑮ I fight for the one I love... And I do it nobly!
- ⑯ You shouldn't challenge the flow, instead be part of it.

## 乱入戦メッセージ (vs フェリシア)

- エヘヘ……あのね、あなたに前からたのみたいことがあったの  
 Heh heh... I have a favor to ask of you...
- あなたって……ヨダレが出ちゃいそうなほど……  
 You look so cute! You're in such good shape!
- ……ダンスが得意そう! ね、あたしといっしょに踊らない?  
 And you're so good at dancing! Will you dance with me?
- きっとダンスパートナーにピッタリって感じよ!  
 We would be the best duo in the world!

## ボス戦メッセージ (vs ジェダ)

- ようこそわが「神体」の間へ  
 Welcome to my spirit room.
- この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した  
 I was reborn to save all the souls in this demon world.
- ……? なぜそのようににらむ? こばむ理由など宇宙のどこにもない  
 ...? why do you glare at me? There's no need for that.
- 君はかしこい……この救済の真意を理解できるはずだよ  
 You're intelligent... You know the truth of my being.

# サスカッチ

## 勝利メッセージ（日本語版）

- ごんくらの番さ どうってことねえ！
- オーイ長老！ いたら返事しろー!!
- なんでいつも オイラの邪魔すんだ!?
- オイ、このへんに うまいメシの食えるとかねーか？
- ① 勝負ってのはイキオイだ オメエは思い切りが足りねえな
- こー見えてもオイラ キバはすげえんだぞ！
- こんなときバナナがありゃあ 最高なんだけどなあ
- オメエさっきから笑ってねえか？ それってスゲエ失礼だぞ！
- 余裕ブッこいてっと 今晚のオカズにしちまうからな！
- 足のデカさを比べてみりゃあ どっちが強いかなんて イッパツだ
- A こんなこともうしねえって約束しろ でなきゃもっかいオシオキだ！
- B オメエ、根性あるな！ 今度ウチの村でオゴってやるぞ
- まだわかんねえか？ オメエもう負けてんだよ！
- D やっぱ食後スグには 戦うもんじゃねえな……ゲブ
- E オメエ、ヒマしてんなら 仲間さがしを手伝ねえか？
- F とんでもねえとこに来ちまったな ま、メシが食えりゃ文句ねえけど

※●～①のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ（英語版）

- This heat means nothing to me !
- ① Hey elder ! Answer if you're around!!
- Why do you always bother me!? How many times must you lose ?
- ① I'm the eighth wonder of the world baby ! Love it !
- ① Fight means determination. You lack the pluck to plunge.
- Now I can say it, "I have the greatest fangs around !"
- ① I need some bananas. Where is that stupid monkey??
- ① Haven't you been laughing at me? Who's laughing now? Ha !
- You can't bluff, once you've shown your hand ! Fool !
- You know what they say about big feet, right??
- A Say you won't do this again, or I'll beat you again !
- B You've got guts ! Come to my village, I'll buy you lunch.
- C Don't you get it yet? You lost !
- D I shouldn't fight right after eating. Now, pull my finger !
- E If you are free, would you help me find my friends ?
- F I'm in a bad place, but it's OK. Food is all I need.

## 乱入戦メッセージ（vs オルバス）

決して疑うわけではないのだが……私の息子アルバを知らないか？

I'm not suspecting you but... Do you know where my son is ?

……？ ……おい、聞こえてるか？

...? ...Hey, are you listening ?

無用な戦いは好まぬ私だが……無視されるのはもっと好まぬ！

I hate to fight but... I hate to be ignored even more !

## ボス戦メッセージ（vs ジェダ）

ようこそわが「神体」の間へ

Welcome to my spirit room.

この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した

I was reborn to save all the souls in this demon world.

君の仲間たちは一足先にここへまねかせていただいている

I've already invited your friends here.

どうだね？ 君も永遠に私の魂と同化できるチャンスだよ

And you ? It's a great chance for you to be part of me too.

# ビシャモン

## 勝利メッセージ (日本語版)

- ① よおおっ斬斬斬！ 斬斬斬！ 斬斬斬、斬ッくらア!!
- ② まずは目じゃ！ 次に耳じゃ！ そして首じゃアア—ツ!!
- ③ 袈裟がけ、胴斬り、カブト割り！ 望みの太刀、馳走してくれるワ!!
- ④ 憤怒！ 鬼影！ 怒ッ声イイ—ツツ!!
- ⑤ ワシは人斬りが好きでのっ！ 三度のメシより好きでのオ—!!
- ⑥ 甘いワ！ ここは血で血を洗う、いくさ場ぞ！
- ⑦ 刃ア—ツツツツツツツツツ!! 真土までまっがたつじゃア—!!
- ⑧ 泣けイ！ わめけイッ！ もがけイッ！ あがけイッ！ 死ねイイイイイ!!
- ⑨ ワシは死なん！ 名を覚え姿を覚え 呪いつづけるのじゃアア!!
- ⑩ あの男の名、いたく気に入った！ 今も名乗らせてもらうとるウィ!
- ⑪ 腎えんでもいい！ かっ首 飛ばしてやるから安心せい!!
- ⑫ 血じゃ！ 目の前が真っ赤じゃ！ ヒヒヤヒヤヒヤフヒヒヤハへ!!
- ⑬ ああこの刃ごたえ、返り血の味！ 殺しの道楽、やめられんのっ!
- ⑭ クワアアアアツ!! うぬが相手では刀が泣きよるウィ!!
- ⑮ 一太刀イ！ 二太刀イ！ 三太刀で昇天ンンン!!
- ⑯ ここは居心地よいのっ！ 血の匂いにむせかえるウィ!

※①～⑯のメッセージは、それぞれ16分の1の確率で表示される。

## 勝利メッセージ (英語版)

- ① Slash! Slash! Slash! Slash! Slash! Slash! Slash! Slash!
- ② First your eyes! Then your ears! And then, the head!!
- ③ Diagonal, horizontal, head to toe! It's your choice!!
- ④ Hoooh! Kyaaah! Dossseeei!
- ⑤ I love slashing people! It's my greatest joy!!
- ⑥ You're a novice! Don't forget where you fight!
- ⑦ Ha ha ha ha ha! My sword slashes even the Hades apart!
- ⑧ Cry! Scream! Beg! Agonize! Suffer! Weep! Die!
- ⑨ I'll survive! My name or shape may change, but I will remain!
- ⑩ I like the guy's name so much! I have to use it!
- ⑪ Don't be scared! I'll only cut off one of your heads! Guess!
- ⑫ Blood! Red! Sweet! Hya hya hya hya hya!
- ⑬ I feel it! It's the bloodlust! I can't stop murdering!
- ⑭ Kuwaaahhh!! My sword cries for an unworthy opponent!!
- ⑮ Slash one! Slash two! three slashes and you're done!
- ⑯ I like this place! Mmm... Can you smell the blood?

## 乱入戦メッセージ (vsビクトル)

- おまえ たましい いっぱいもってる  
You have a lot of souls. I am so desperate!
- おれ それ あつめる たましい いっぱい いる  
I need to gather them. I need a lot of souls.
- たましい あつめないと エミリー いきかえらない  
With a lot of souls, Emily will live again!

## ボス戦メッセージ (vsジェダ)

- ようこそわが「神体」の間へ  
Welcome to my spirit room.
- この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した  
I was reborn to save all the souls in this demon world.
- 君のなかで行き場をうしなっているその魂にやすらぎを与えたい  
I'd like to grant peace to the lost soul in you.
- そう……魂の語となってこの私と同化する……すなわち、救われる  
Yes... that soul will be part of me... and it will be saved.

# 禁断の章

禁断の章へようこそ。今回は新キャラ4人の設定資料を中心に、新たに描き起こされた旧キャラのイラストや、背景の原画、ボツキャラの

資料、そして恒例のカプコン・スタッフからのコメントと、盛りだくさんの内容でお送りする。存分に堪能していただきたい。

## VS画面&勝利デモ原画

まずは試合前のVS画面、および勝利メッセージ画面で表示される各キャラのバストアップの原画を紹介していこう。

ジェダ



バレッタ



キュービー



未使用  
ラフ



リリス



モリガン



デミトリ



未使用  
ラブ

アナカリス



ピクトル



ザベル



フェリシア

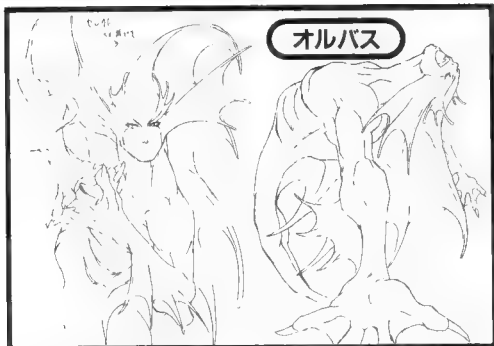


レイレイ



ガロン





オルバス



ビシャモン



サスカッチ

## オープニング原画

リリスのイラストが2種類あるが、左が実際に採用されたもの。

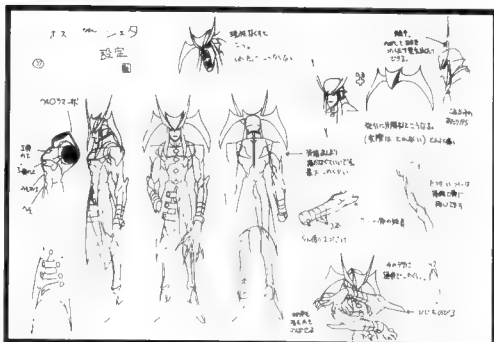


# 新キャラクター企画資料

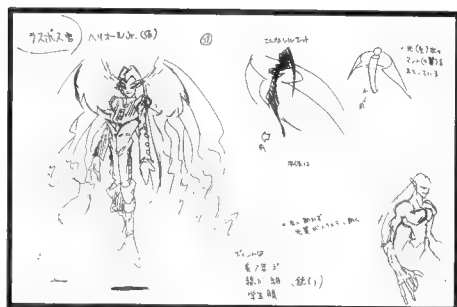
『セイヴァー』で新たに登場したジェダ、バレッタ、キュービィ、リリスの企画資料を公開する。実際にゲームに出てく彼らとどこがちがうのか、じっくりとくらべてほしい。



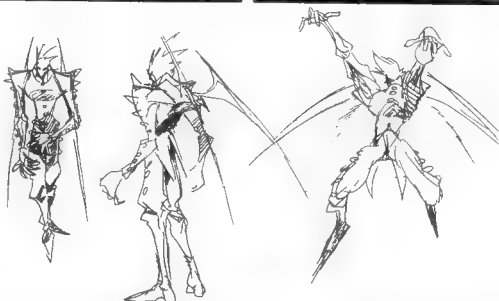
ジェダ  
JEDAH



▲▶ 腹のボタンの位置  
までも設定されている



▲▶ 当初は魔王ベリオールの息子  
という設定だったようだ





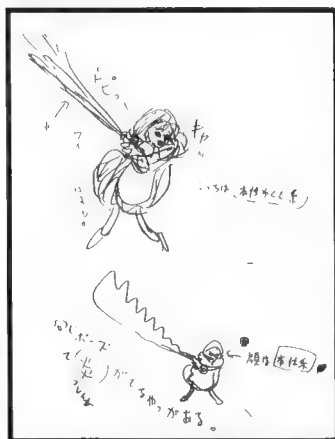




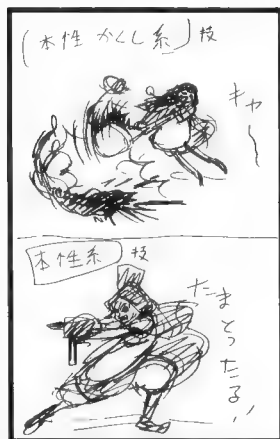
▶前進、および後退時の動作やセリフの設定



◀こちらは前方＆後方  
ダツシの企画案だ



▶必殺技の本性隠し版  
は残念ながらボツに



## バレッタ

## BULLETA



# カプコン開発スタッフからのコメント

ALL ABOUT名物、イラスト・メッセージのコ  
ーナーだ。「セイヴァー」の制作にたずさわったスタッ  
フ諸氏からのアツいメッセージをお届けするぞ。



●開発陣は二人四脚。  
「インイロ」三回

企画のNEO-Gです。

セイヴァー・楽しくプレイしてきますか？

王vs王では必ず踊ろう！

あゝCPリ戦でがんばってヤソに勝ってください。

そしてその後のモノを自分の目で見よう！！音は大きめでね！

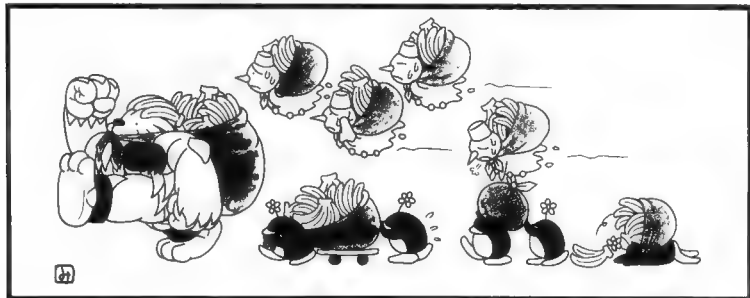
調整 藤 三ツ 抱き NEO-G

このゲームで見て協力して頂いた方々、バグチンカーズ みんなア・マ・ア・マ！



この踊りは 僕の音の動き  
似ているらしい……！？

●「セイヴァー」を隅々まで楽しんでください。[NEO G]



●今年はお正月休みがたっぷり取れてよかったです。【みずびよん】



●CO出たら賣ってね。サーンズめめらね。  
[MOE・T]



●何かもっとグロイやつ作りたいなあ。  
[カンノ]

●感謝、感謝。[Q]

## ブラック冥王

-とかいってみたい。

・だっせえ

注：ジェダ以外のキャラ  
使用キャラに非ず。

●ジェダはワイフクメンを見ながらサイン  
しました。うそ。[ひみつ]

デミトリとしての幸せ



フィナーレロッソで  
攻撃するジェダ



それをくらいつ  
血の池にひきずり  
こまれるデミトリ



あ、なんて  
不幸なデミトリ  
と思いきや...



実は  
幸せだった...

エヘッ  
血がいつぱい

しるえとロイズ



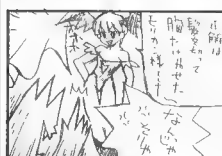
問答です  
その一は  
おかしな  
話でしょう?



新キャラの  
リリス  
は?



エ  
なに!



この人は  
おかしな  
話でしょう?  
その一は  
おかしな  
話でしょう?

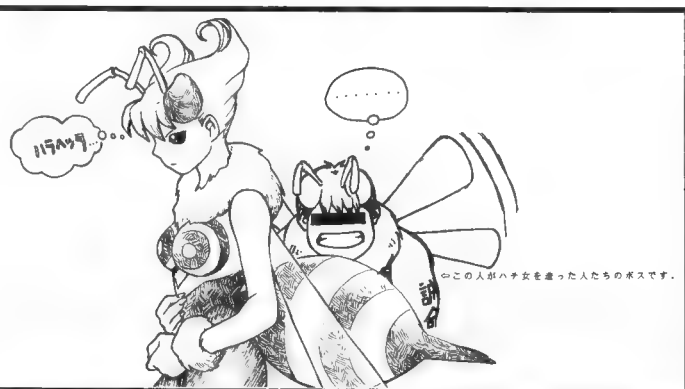
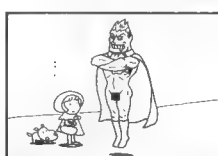
そりゃあにげるさ...



登場



聞かずして  
にげるとは  
私の姿に  
恐れおのいたか...  
フハハハ...



ハッハッ...  
血がいつぱい

この人がハチ女を造った人たちのボスです。

●ハチ女キャラ、キャラクターをいじめる。  
[ME-KOOKOMATON]



よいこのめりえ

●パレットのキーワードは「製作」+「シーイング」+「ガミタ」+「ソート」+「フリン」+「フリン」+「代表」+「カラー」+「20」



●「パレット」は初参加で、何でもありのなりのりに最初は「よいこのめりえ」として「よいこのめりえ」となっているが心配です。【ふじかみ】

●今回「パレット」を担当したのは、藤井マリコです。パンパイヤの仕事は大変だけれど楽しいですね。ゲーム高岡氏、OK いただけませんか？ ルマルの声は、松島マリコに似せました。ザベルはマイケルじゃないのは田くん。アニメのザベル、カッコいいですね。【777777】どきどきとかいってました。【5.16】



BGM: 『EL VIAJE』

●「ヴァンパイアセイヴァー」は、バカっぽく遊ぶのが良いかと思います。【バリエコ】

あはら屋 ステージの布団は、ゲームでは太郎君が入って動いていることになっておりますが、資材用にホラロイドカメラといた布団の中には実は私が入っていたのでした.... (この状況はかなりやわらかい感じでした)



●ガレージのインテリア  
もすべて用意して  
あげよう。【園崎】

たばこの吸いすぎには注意しましょう。

© 片岡交遊社

ゲーム・パレット Now

G.P.S!!

色々なボタンをためて  
楽しんでください!!

企画 S.OBATA

●ひとつのゲームのな  
かでいろんな遊びノ  
これが「セイヴァー」  
で大事にしてきた。  
S.OBATA

●「セイヴァー」も手伝い  
ました。みなさん遊んでく  
ださい。【KOZUCHI】

せいは毎日  
夜中のこたえに強くなり  
みまねしながら床の  
T屋さんにはなしかけ  
ました「このゲームいつ  
発売するかな」「ゲー  
ムアスキーを制作し  
ては4ヶ月。  
目がいたむ...  
手は再びT屋さんに

「このゲーム売れるといい  
ね」「どうだね」  
あるとこの時!!  
(つづ)

ストーリー  
な要素はパー  
ク

●猫は私です。胸がない  
からリンスです。ガーン!!  
中家由美子



ANARCHY TAKAPONだぜ!!

牛乳が大好まだあ〜!

以上

●「コアンバイア」といって、やつはアナカリスでしよ。へんですもの。(山崎慎一郎)

アナカリス



やっ  
ちや  
ーた  
う

ねん!!

画、やまこき



Vampire  
Savior

1997.5.16 Nishi

●「コアンバイア  
セイヴァー」超おも  
しろいぜ!!  
Z4 (NISHI)

●集客デモの「ロックマン」の音で。うーん オチがないぞ……。 (廣田雅明)

俺とロックマン

…え? セイヴァー?!

聞いてないよー。



「爆熱 コレクター」30シネ

[www.venus.dti.net.or.jp/~hironakado/](http://www.venus.dti.net.or.jp/~hironakado/)

# 「王様の秘し事」

G 255g KIMOKIMOKU ①・②

3作目 金と石は思わぬが元金（金）  
回も考えましょんてしよ（金）



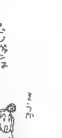
PTMに新しいストーリーが書けると  
なればうれしいです。今はPTMを  
取り戻すことに集中して、PTMは  
新しいストーリーは、今もまだ  
PTMのストーリーを完成した  
山崎さんが、悪者いんや、金と石を  
盗むに、取り戻した。JUMPの  
世界は、今からPTMのJUMPの時

地獄に落ちた、ついに金と石を  
盗むに、取り戻した。  
本当に山崎さん、金と石を  
盗むに、取り戻した。  
PTMの地獄に落ちた時は、金と石を  
盗むに、取り戻した。PTMの地獄に  
落ちた時は、金と石を盗むに、  
取り戻した。PTMの地獄に落ちた  
時は、金と石を盗むに、取り戻した。  
金と石を盗むに、取り戻した。金と石を  
盗むに、取り戻した。金と石を盗むに、  
取り戻した。金と石を盗むに、取り戻した。

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事



① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

よい子は信じてな!!

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

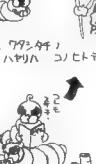
① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

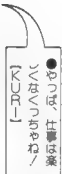


① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事

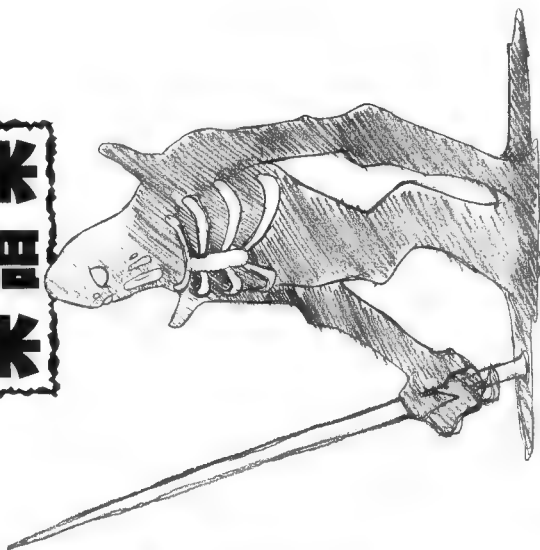
① 王様の秘し事  
② 王様の秘し事  
③ 王様の秘し事  
④ 王様の秘し事



OF LOSTRA

カブコン提供

# ヴァンパイアセイヴァー 楽譜集



♩ = 105

Piano  
Strings  
Synth Perc.  
B Guitar R+L  
Synth Bases  
Synth Lead Low  
Contra Bases  
Drums

acord

J. 170

Lead Guitar

Orche. Hrn

Archie Sax

Piano

44 125

Strat Guitar

Synth Vox

Analog Seq.

Synth Lead Low

Synth Bass

Drums

Conga

Cubase

High O

Elec Perc

Hand Clap

# PLAYER SELECT. 2

♩ = 130

Analog Seq.

Synth Lead Low

Synth Bass

Drums

Cabasa

Synth Perc. 1

Synth Perc. 2

High Q

Hand Clap

FEAST OF DAMNED

44 148

Strings  
 Chior  
 Analog Seq  
 Pipe Organ  
 Piano  
 Synth Voice  
 Rezo Synth  
 Synth Bass  
 Drums  
 Sampling Pattern  
 Perc

Squat  
 Hard High Q. Tamb.  
 Soft High Q

Detailed description: This is a complex musical score for a track titled 'FEAST OF DAMNED'. It features a variety of instruments including strings, choir, analog sequencer, pipe organ, piano, synth voice, rezo synth, synth bass, drums, sampling patterns, and percussion. The score is written on multiple staves, with some parts marked with 'X' indicating specific notes or effects. The tempo is marked as 44 and the time signature is 148. The percussion section includes 'Squat', 'Hard High Q. Tamb.', and 'Soft High Q'.

Detailed description: This is a continuation of the musical score for 'FEAST OF DAMNED'. It features the same instruments as the previous section, including strings, choir, analog sequencer, pipe organ, piano, synth voice, rezo synth, synth bass, drums, sampling patterns, and percussion. The score is written on multiple staves, with some parts marked with 'X' indicating specific notes or effects. The tempo is marked as 44 and the time signature is 148.

Analog Syn

Pipe Organ

This system contains two staves. The top staff, labeled 'Analog Syn', features a melodic line with eighth and sixteenth notes, including some triplets. The bottom staff, labeled 'Pipe Organ', provides a harmonic accompaniment with sustained chords and moving lines.

Synth Lead Low

This system continues the musical composition. The top staff, labeled 'Synth Lead Low', introduces a new melodic element with sustained notes and some movement. The bottom staff continues the accompaniment from the previous system.

This system shows further development of the musical themes. The top staff continues the melodic lines, while the bottom staff provides a dense, textured accompaniment with various rhythmic patterns.

This system concludes the page with a final musical phrase. The top staff features a melodic line that resolves, while the bottom staff provides a final accompaniment.

musical score for the first system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

musical score for the second system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

musical score for the third system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

musical score for the fourth system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

# CONCRETE CAVE

♩ = 100

Flute

Vibraphone

Steel Guitar

Strings

E. Piano

Synth. Pad

E. Bass

Drums

Perc.

Conga

Organ

Steel Guitar

First system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff has a treble clef and contains a similar melodic line. The third staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fourth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fifth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. There are various musical notations including notes, rests, and dynamic markings throughout the system.

Second system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff has a treble clef and contains a similar melodic line. The third staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fourth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fifth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. There are various musical notations including notes, rests, and dynamic markings throughout the system.

Third system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff has a treble clef and contains a similar melodic line. The third staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fourth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fifth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. There are various musical notations including notes, rests, and dynamic markings throughout the system.

Fourth system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The second staff has a treble clef and contains a similar melodic line. The third staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fourth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. The fifth staff has a treble clef and contains a melodic line with some rests. There are various musical notations including notes, rests, and dynamic markings throughout the system.

$\text{♩} = 140$

Piano

Synth Strings

Synth Lead Low

Synth Voice

Radio Noise

Synth Bass

Drums

High Q Set

Piano

Synth Strings

Synth Lead Low

Synth Voice

Radio Noise

Synth Bass

Drums

High Q Set

Piano

Synth Strings

Synth Lead Low

Synth Voice

Radio Noise

Synth Bass

Drums

High Q Set

This system contains a musical score with multiple staves. The notation includes various note values, rests, and dynamic markings. The staves are arranged in a multi-measure format, with some staves showing more complex rhythmic patterns than others.

This system continues the musical score from the first system. It features similar notation, including notes, rests, and dynamic markings. A label 'Solo High Q' is visible on the right side of the system, indicating a specific section or performance instruction.

Musical score for "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. The score is for a piano and voice arrangement. It features a piano introduction with a synth percussion part and a vocal melody. The lyrics are: "Hello, hello, good morning to you, / I've come to a new conclusion, / This silence is my friend, / It keeps me company."

Musical score for the top-left system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and a dense sequence of 'x' marks.

Musical score for the top-right system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and a dense sequence of 'x' marks.

Musical score for the bottom-left system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and a dense sequence of 'x' marks.

Musical score for the bottom-right system, featuring multiple staves with various musical notations including notes, rests, and a dense sequence of 'x' marks. Includes labels: Analog Seq, Synth Lead Low, Synth Voice.

# RED THIRST

4 = 102

Flute  
Trumpet  
Star  
Analog Seq.  
Marrimba  
Synth Pad  
E Piano  
Ac. Bass  
Drums  
Perc  
Conga

Reno Synth  
Synth Lead Low  
Claves  
Hard High O  
Soft High O

368

35

Trumpet

Ac. Bass  
Big Gong

Reno Synth

First system of musical notation, measures 1-4. The score includes staves for Trumpet, Saxophone, and Piano. The Piano part features a prominent arpeggiated figure in the right hand. The Saxophone part has a melodic line with some grace notes. The Trumpet part has a few notes in the first measure.

Second system of musical notation, measures 5-8. The score includes staves for Piano, Saxophone, and Trumpet. The Piano part continues with the arpeggiated figure. The Saxophone part has a melodic line. The Trumpet part has a few notes in the fifth measure.

Third system of musical notation, measures 9-12. The score includes staves for Trumpet, Saxophone, and Piano. The Piano part continues with the arpeggiated figure. The Saxophone part has a melodic line. The Trumpet part has a few notes in the ninth measure.

Fourth system of musical notation, measures 13-16. The score includes staves for Piano, Saxophone, and Trumpet. The Piano part continues with the arpeggiated figure. The Saxophone part has a melodic line. The Trumpet part has a few notes in the thirteenth measure.

# DESERTED CHATEAU

J = 115

Piano

Synth Strings

Analog Seq.

Orche Hit

Synth Bass

Drums

Triangle

Synth Lead

Woman Voice

Measures 64-69 of a musical score. The score is written for a piano (Piano) and features a complex, dense texture with many sixteenth and thirty-second notes. The key signature is one flat (B-flat), and the time signature is 4/4. The notation includes a variety of rhythmic patterns and dynamic markings.

Measures 70-75 of a musical score. The score continues the complex texture from the previous system. It includes a section marked "Piano" (Piano) in measure 74. The notation is dense and features many sixteenth and thirty-second notes. The key signature is one flat (B-flat), and the time signature is 4/4.

Handwritten musical score for page 55, measures 1 through 8. The score is written on five staves. The first staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The second staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The third staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The fourth staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The fifth staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The measures are numbered 1 through 8 at the bottom of the staves.

Handwritten musical score for page 55, measures 9 through 16. The score is written on five staves. The first staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The second staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The third staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The fourth staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The fifth staff contains a series of notes, mostly eighth and sixteenth notes, with some rests. The measures are numbered 9 through 16 at the bottom of the staves.

*♩ = 85*

*Japanese Lead*

*Orche Hrn*

*Blues*

*Okys*

*Contra Bass*

*Drums*

*Wadukan*

*Suru*

*Tsurum*

*Japanese Perc*

*Japanese Lead*

♩ = 112

Shahmash

Synth Bass

acord.

Shakuhachi

This musical score for the Shakuhachi instrument consists of a single melodic line on a five-line staff. It begins with a series of eighth and sixteenth notes, followed by a long, sustained note. The piece then moves through several measures of eighth and sixteenth notes, ending with a final, sustained note.

Japanese Lead

This musical score for the Japanese Lead instrument consists of a single melodic line on a five-line staff. It begins with a series of eighth and sixteenth notes, followed by a long, sustained note. The piece then moves through several measures of eighth and sixteenth notes, ending with a final, sustained note.

J = 85

Contra Bass

Musical score for the top system, measures 1-4. The score is written for a Contra Bass. The notation includes a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The music features a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The bottom staff shows a series of 'x' marks, likely indicating a specific rhythmic pattern or a sequence of notes.

Musical score for the bottom system, measures 1-4. The score is written for a Contra Bass. The notation includes a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The music features a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The bottom staff shows a series of 'x' marks, likely indicating a specific rhythmic pattern or a sequence of notes.

12

Musical score for the bottom system, measures 5-8. The score is written for a Contra Bass. The notation includes a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 4/4 time signature. The music features a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The bottom staff shows a series of 'x' marks, likely indicating a specific rhythmic pattern or a sequence of notes.

♩ = 110

Koto

Synth Strings

River

Synth Bass

Drums

Chinese Perc

Japanese Perc

High Q

Sumi

Wahiko

Bend Gong

Big Gong

Analogue Seq

F.O.A.

Musical score for page 95. The score is written for a vocal part (soprano) and a piano accompaniment. The vocal part is in the upper staves, and the piano part is in the lower staves. The music is in 4/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The vocal part begins with a melodic line, followed by a series of chords and a final melodic phrase. The piano part provides a harmonic foundation with chords and a steady rhythm.

Musical score for page 378. The score is written for a vocal part (soprano) and a piano accompaniment. The vocal part is in the upper staves, and the piano part is in the lower staves. The music is in 4/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The vocal part begins with a melodic line, followed by a series of chords and a final melodic phrase. The piano part provides a harmonic foundation with chords and a steady rhythm.

This block contains two systems of musical notation. Each system consists of a piano accompaniment (left) and a vocal line (right). The piano part is written for a grand staff (treble and bass clefs) and includes complex rhythmic patterns with many beamed sixteenth and thirty-second notes. The vocal line is written in a single staff with a soprano clef and contains lyrics in Japanese. The first system shows the beginning of a piece, with the piano part starting with a series of chords and the voice entering with the first line of lyrics. The second system continues the piece, with the piano part providing a steady accompaniment and the voice singing the second line of lyrics.

This block contains two systems of musical notation, continuing the piece from the previous block. Each system consists of a piano accompaniment (left) and a vocal line (right). The piano part continues with its complex rhythmic patterns, and the vocal line continues with the Japanese lyrics. The first system of this block shows the vocal line entering with a new line of lyrics, while the piano part continues its accompaniment. The second system shows the vocal line singing the final line of lyrics, with the piano part providing a concluding accompaniment.

# WAR AGONY

44 105

Orche. Crust  
Chor Crust  
Aah Voice  
Strings  
Analog Seq.  
Square  
Synth. Lead Low  
Synth Bass  
Drums  
Perc

Musical score system 1 (left page). It consists of ten staves. The first three staves are for a vocal line, with the third staff labeled "Add Voice". The remaining seven staves are for a piano accompaniment. The system includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. A tempo marking "Allegro" is visible in the lower part of the system.

Musical score system 2 (left page). It consists of ten staves. The first three staves are for a vocal line, with the third staff labeled "Add Voice". The remaining seven staves are for a piano accompaniment. The system includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Musical score system 3 (right page). It consists of ten staves. The first three staves are for a vocal line. The remaining seven staves are for a piano accompaniment. The system includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. A tempo marking "Allegro" is visible in the lower part of the system.

Musical score system 4 (right page). It consists of ten staves. The first three staves are for a vocal line. The remaining seven staves are for a piano accompaniment. The system includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Musical score for the first system on page 382. The system consists of eight staves. The first four staves show a melodic line with a long sustain. The fifth staff is labeled "Synth Lead" and contains a series of eighth notes. The sixth and seventh staves show a bass line with a long sustain. The eighth staff contains a series of eighth notes. The system ends with a double bar line.

Musical score for the second system on page 382. The system consists of eight staves. The first four staves show a melodic line with a long sustain. The fifth staff is labeled "Bass Line" and contains a series of eighth notes. The sixth and seventh staves show a bass line with a long sustain. The eighth staff contains a series of eighth notes. The system ends with a double bar line.

Musical score for the first system on page 385. The system consists of eight staves. The first four staves show a melodic line with a long sustain. The fifth staff is labeled "Bass Line" and contains a series of eighth notes. The sixth and seventh staves show a bass line with a long sustain. The eighth staff contains a series of eighth notes. The system ends with a double bar line.

Musical score for the second system on page 385. The system consists of eight staves. The first four staves show a melodic line with a long sustain. The fifth staff is labeled "Bass Line" and contains a series of eighth notes. The sixth and seventh staves show a bass line with a long sustain. The eighth staff contains a series of eighth notes. The system ends with a double bar line.

Score for a musical arrangement featuring multiple staves. The top staff is labeled "Sine" and contains a long, sustained note. Below it, the "Synth Vox" staff features a melodic line with various ornaments and trills. The bottom staff is labeled "Square" and contains a rhythmic pattern. The arrangement concludes with a final chord and a double bar line.

Continuation of the musical arrangement. The top staff shows a melodic line with a long, sustained note. The middle staff features a rhythmic pattern with various ornaments and trills. The bottom staff contains a final chord and a double bar line.

Score for a musical arrangement featuring multiple staves. The top staff is labeled "Orchestra" and contains a long, sustained note. Below it, the "Choir" staff features a melodic line with various ornaments and trills. The bottom staff is labeled "Strings" and contains a rhythmic pattern. The arrangement concludes with a final chord and a double bar line.

Continuation of the musical arrangement. The top staff shows a melodic line with a long, sustained note. The middle staff features a rhythmic pattern with various ornaments and trills. The bottom staff contains a final chord and a double bar line.

# FOREVER TORMENT

♩ = 110

Synth Vox

Footsteps

Synth Strings

Synth Bass

Inter Melody

Drums

Chain

Church Bell

Analog Seq

First system of a musical score on the left page. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff has a bass clef. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth and fifth staves have bass clefs. The music features various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. There are some markings like 'x' and 'f' on the staves.

Second system of a musical score on the left page. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a bass clef. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth and fifth staves have bass clefs. The music continues with various rhythmic patterns and rests.

Third system of a musical score on the right page. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a bass clef. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth and fifth staves have bass clefs. The music continues with various rhythmic patterns and rests.

Fourth system of a musical score on the right page. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a bass clef. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth and fifth staves have bass clefs. The music continues with various rhythmic patterns and rests.

Musical score for page 55, measures 1-4. The score is written for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, and Cello/Double Bass). The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 4/4. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings. The measures are numbered 1, 2, 3, and 4 at the bottom of each staff.

Musical score for page 56, measures 1-4. The score is written for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, and Cello/Double Bass). The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 4/4. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings. The measures are numbered 1, 2, 3, and 4 at the bottom of each staff. A "Synth Lead" label is present in the first measure of the first staff.

First system of musical notation, featuring a grand staff with five staves. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings (e.g.,  $f$ ,  $mf$ ). The system concludes with a double bar line and a repeat sign.

Second system of musical notation, continuing the composition. It features a grand staff with five staves, similar to the first system. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings (e.g.,  $f$ ,  $mf$ ). The system concludes with a double bar line and a repeat sign.

Third system of musical notation, continuing the composition. It features a grand staff with five staves, similar to the first system. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings (e.g.,  $f$ ,  $mf$ ). The system concludes with a double bar line and a repeat sign.

# GREEN SCREAM

J = 130

Flute

Analog Seq.

Strings

Brass

E Piano

Synth Pad

Synth Bass

Drums

Perc.

Sampling Pattern

Tongue

from end each mea

First system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fifth staff has a bass clef and a key signature of one sharp. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals.

Second system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fifth staff has a bass clef and a key signature of one sharp. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals.

Third system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fifth staff has a bass clef and a key signature of one sharp. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals.

Fourth system of musical notation. It consists of five staves. The top staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The third staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fourth staff has a treble clef and a key signature of one sharp. The fifth staff has a bass clef and a key signature of one sharp. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and accidentals.

Handwritten musical score on page 85, featuring a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The handwriting is in a cursive style.

Handwritten musical score on page 85, featuring a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The handwriting is in a cursive style.

Handwritten musical score on page 390, featuring a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The handwriting is in a cursive style.

Handwritten musical score on page 390, featuring a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests. The handwriting is in a cursive style.

$\text{♩} = 140$

Organ

Analog Seq

Rave Hit

Synth Voice

Synth Bass

Drums

Soft High Q

High Q Set

Organ

Rave Hit

Hard High Q

Alto Sax

Perc III

Alto Sax

E Piano

E Piano

Orche III

Alto Sax

E Piano

This system contains ten staves of music. The first staff is for the Alto Saxophone, and the second staff is for the E Piano. The music is written in a key with one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The Alto Sax part features a melodic line with many beamed sixteenth notes, while the E Piano part provides a rhythmic accompaniment with chords and single notes.

Alto Sax

Basso Continuo

This system contains ten staves of music. The first staff is for the Alto Saxophone, and the second staff is for the Basso Continuo. The music continues from the first system, maintaining the same key and time signature. The Alto Sax part continues its melodic development, and the Basso Continuo part provides a steady rhythmic foundation with a mix of chords and moving lines.

.. 152

Chor  
Analog Seq  
Synth Pad  
Pipe Organ  
Rezo Synth  
Synth Bats  
Drums  
Perc

Musical score for tracks 152-155. The score is written for multiple staves. The top staff is labeled 'Chor' and contains a vocal melody. The second staff is labeled 'Analog Seq' and contains a sequence of notes. The third staff is labeled 'Synth Pad' and contains a sustained pad. The fourth staff is labeled 'Pipe Organ' and contains a melodic line. The fifth staff is labeled 'Rezo Synth' and contains a complex, rhythmic pattern. The sixth staff is labeled 'Synth Bats' and contains a series of 'x' marks. The seventh staff is labeled 'Drums' and contains a series of 'x' marks. The eighth staff is labeled 'Perc' and contains a series of 'x' marks. The score is marked with '152', '153', '154', and '155' at the beginning of each system.

Elec RD

156  
157  
158  
159  
160

Musical score for tracks 156-160. The score is written for multiple staves. The top staff is labeled 'Chor' and contains a vocal melody. The second staff is labeled 'Analog Seq' and contains a sequence of notes. The third staff is labeled 'Synth Pad' and contains a sustained pad. The fourth staff is labeled 'Pipe Organ' and contains a melodic line. The fifth staff is labeled 'Rezo Synth' and contains a complex, rhythmic pattern. The sixth staff is labeled 'Synth Bats' and contains a series of 'x' marks. The seventh staff is labeled 'Drums' and contains a series of 'x' marks. The eighth staff is labeled 'Perc' and contains a series of 'x' marks. The score is marked with '156', '157', '158', '159', and '160' at the beginning of each system.

Musical score for tracks 161-165. The score is written for multiple staves. The top staff is labeled 'Chor' and contains a vocal melody. The second staff is labeled 'Analog Seq' and contains a sequence of notes. The third staff is labeled 'Synth Pad' and contains a sustained pad. The fourth staff is labeled 'Pipe Organ' and contains a melodic line. The fifth staff is labeled 'Rezo Synth' and contains a complex, rhythmic pattern. The sixth staff is labeled 'Synth Bats' and contains a series of 'x' marks. The seventh staff is labeled 'Drums' and contains a series of 'x' marks. The eighth staff is labeled 'Perc' and contains a series of 'x' marks. The score is marked with '161', '162', '163', '164', and '165' at the beginning of each system.

Ockle Hit

Adagio

Hard High O  $\text{B}_4$   
Soft High O

Chorus

Square

Medusa

B Guitar R4-5

Musical score for page 335, measures 1-8. The score is written for a piano and features a complex, rhythmic melody in the right hand and a more active bass line in the left hand. The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The tempo is marked 'Allegro'.

Musical score for page 335, measures 9-16. The score continues the previous section, featuring a complex, rhythmic melody in the right hand and a more active bass line in the left hand. The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The tempo is marked 'Allegro'.

Musical score for page 336, measures 1-8. The score is written for a piano and features a complex, rhythmic melody in the right hand and a more active bass line in the left hand. The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The tempo is marked 'Allegro'.

Musical score for page 336, measures 9-16. The score continues the previous section, featuring a complex, rhythmic melody in the right hand and a more active bass line in the left hand. The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The tempo is marked 'Allegro'.

First system of musical notation on the left page. It consists of five staves. The top staff is a vocal line with lyrics in Chinese characters. The second staff is a piano accompaniment. The third staff is a bass line. The fourth and fifth staves are additional instrumental parts. The system ends with a double bar line.

Second system of musical notation on the right page. It continues the composition from the first system. It features the same five-staff structure with vocal and instrumental parts. The system concludes with a final double bar line.

Third system of musical notation on the left page. It continues the musical piece. The vocal line and piano accompaniment are prominent. The system ends with a double bar line.

Fourth system of musical notation on the right page. It continues the musical piece. The vocal line and piano accompaniment are prominent. The system ends with a double bar line.

4 = 09

Flute

Piano

Strings

Synth Lead Low

Synth Bass

Contra Bass

Drums

Cabasa

Church Bell

Flute

Piano

Strings

Synth Lead Low

Synth Bass

Contra Bass

Drums

Cabasa

Church Bell

The first system of the musical score consists of eight staves. The notation is dense, featuring a variety of note values, rests, and dynamic markings. The staves are arranged in two groups of four, with a vertical line separating them. The notation includes many beamed notes and complex rhythmic patterns.

The second system of the musical score continues the notation from the first system. It also consists of eight staves, arranged in two groups of four. The notation is highly complex, with many beamed notes and intricate rhythmic patterns. The staves are connected by a vertical line, and the notation includes various musical symbols and markings.

# 読者 プレゼント

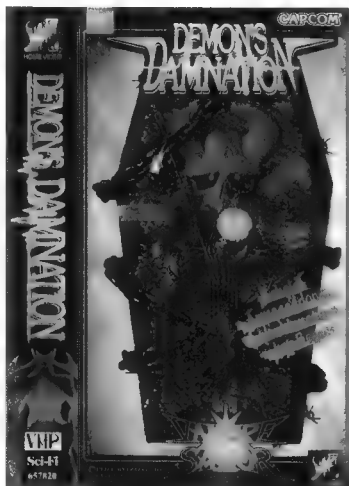
お待ちかね、「セイヴァー」グッズのプレゼント・コーナーだ。

プレゼント希望者は、本書付属のアンケートはがき（切手不要）に、希望する賞品の番号と必要事項を明記のうえ応募してほしい。締め切りは'97年8月31日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

## 賞品

- ①シークレットファイル（7名）
- ②販促用ポスター（5名）
- ③ALL ABOUTシリーズ20号記念  
「ヴァンパイア セイヴァー」扇子（10名）

▶ 画なじみの「シークレットファイル」。今度も豪華な内容が満載だ。



# THE STORY OF VAMPIRE SAVIOR

## PART 1 : 魔界編

### 【魔界の誕生】

「魔界創世記」によると、魔界とは「神の体そのもの」であるとされている。

無の空間に突如として現れた「最初の生命体」こそが魔界を形作った者であり、すべての魔界生物はその子孫であるというのだ。

また、魔界貴族による統治がはじまったのは約200万年前。現在のアーンスランド家の直系先祖にあたる、魔王ゼルル＝アーンスランドが「初代皇帝」と文献に記されている。これ以前の記録についてはあらゆる資料が失われており、真実を知る術はないに等しい。何者かが意図的に歴史を改竄して伝えた可能性が高いが、その真相もまた闇の中である。

### 【魔界案内】

魔界の中心を成す大地、魔大陸。血の色を思わせる赤い土、どこまでも深い漆黒の断層、不気味にうごめく森の木々。瘴気に満ちた洞穴、骨まで溶かす毒沼、そして無数にはびこる闇の住人たち……。

その広さは、概算でも人間界における地球全大陸面積の数百倍。外周を取り囲む海洋の大きさとなると想像もつかない。魔王ですら全魔界の隅々までを掌握しているわけではないのだ。

海洋のさらに外周には、高密度に圧縮された大気による壁が立ちはだかり、その外へ出ることはかなわない。古代文献によれば、そこには他の世界に通じる次元の裂け目があるとされているが、もちろん実証できた者はいない。

魔大陸中央には標高8千kmを超えるデビル山脈が切っ先を運ね、落差3千kmに達する魔界大瀑布、通称「ヘブン・トゥー・ヘル」が近づく者を暗黒の渦巻に引きずりこむ。

魔大陸に面する東側の海が大魔海、西側が大魔洋と呼ばれる。大魔海は1万度の炎、大魔洋は絶対零度の氷で満ちている。

ふたつの海が交わる境界には、深く陰界（後述）まで連する亀裂（幅200km）が走り、暴風と雷鳴の絶えることはない。

数百兆種を超える魔界生物があちこちに棲息し、それぞれのテリトリーで独自の社会を構成している。

ひ弱な人間など1日と生きていられない過酷な世界、それが魔界なのだ。

### 【「扉」について】

魔界と人間界は「扉」と呼ばれるある空間のひすみを介在してつながっている。

それは魔界中央にそびえる活火山、大魔峰ギララ・ギラ山頂のさらに直上に位置する。

光や重力、あらゆる力をねじ曲げる漆黒の裂け目が、一定周期（約2週間）で開閉をくり返しつつ空間に浮かんでいる。

その口がもっとも大きく開くとき、魔界と人間界はほんの数秒間、物理的に接触・結合する。互いの空間をつなぐトンネルができるというわけだ。

「扉」が発見されたのは約2千年前。

異変は、何の前兆もなくやってきた。魔界生誕のころより近づく者を極炎地獄に誘ってきた、ギララ・ギラ吹き降ろしのファイアブリザードが、ある日突然その活動を止めたのだ。

レベ家の当主（当時のギララ・ギラ周辺地帯の領主）が、その原因を探るため使いの者を調査に出した。山頂付近に異常を感知し、現場におもむいた当主は、そこに莫大な魔力の濁流を見た。そして直後に、その流れに飲まれてしまったのだ。

相当な実力の持ち主、魔界貴族であるレベ家当主を一瞬间のうちに葬り去る「扉」の出現は、その日のうちに魔界全土に伝わった。

それは、魔界に生じた新たな恐怖であった。

無防備に近づく者は、一瞬にして次元の彼方に消されてしまう。

「扉」は魔界の住人にとって、「死」を招くもの、あるいは「死」そのものとして恐れられることになる。

結局、「扉」はあらゆる不吉の元凶とされ、当時の魔界権力者たちの協議の結果、封印が施されることとなった。

実際には、権力者が権力を維持しつづけるために「扉」の利用価値を知られる前に隠匿した、というのが正しいようだ。

以後、「扉」はまるで存在そのものを忘れられたかのように沈黙を守りつづける。

しかし……魔界貴族たちは「扉」についての研究をつづけていた。やがてそれが「人間界」と呼ばれる別次元との接点であることがわかる。また、そこには彼らが「魔力」と呼ぶ言わば生命力の源が、「(悪しき)魂」として無尽蔵に存在することも確認された。

魔界を統治する3大魔界貴族たちにも対抗しうる「力」が、「扉」の向こうに眠っていることがわかったのである。

「扉」をめぐる水面下でのにらみ合いをつづけつづ、やがて魔界は戦乱の時代に突入していく。そして、高まった緊張は、魔王ガルナンの死をきっかけに爆発するのだ。

## 【3大魔界貴族の当主たち】

### ①アーンスランド家の当主ベリオール——魔界最大の魔力者

- ・別名「魔王」……魔界の事実上の統制者
- ・身長200mを超す巨軀、4本の腕、4つの眼(2つは手のひらにある)
- ・サキュバス族の娘モリガンの保護者

彼が他の魔族にくらべ別格のあつかいとなっているのは、「もっとも強大な基本魔力」を持っているからである。

たとえば一般的な魔界獣ならば数十万匹、デミトリのようなA級魔界貴族でも数百人分に匹敵し(あくまで概算)、魔力による(物理的)攻撃力は、理論上最強である。

彼の体は、つねに魔力による薄い防護膜に覆われている。

百万度の熱線にも絶えうるその膜に触れるだけで、半端な魔族は消滅する。

4本ある腕のうち、2本はつねに胸に組み力を封印しているが、過去に一度すべての腕を解放したことがあり、そのときには1本腕のひと降りて魔界貴族200人をなぎ払ったと言われる。

彼の得意とする攻撃のひとつ「スケイルフォトン」は、近年では100余年前、デミトリとの戦いの際に披露した。高圧縮した魔力の矢尻を、超高速で射出する一撃必殺技である。直撃すればジェダやガルナンのとて即死はまぬがれない(デミトリには威力を抑えた威嚇射撃を行なったようだが)。

彼はこうした強大な力を持ちながら、魔界の全権掌握や完全支配には興味を示さなかった。

これは無欲という意味ではない。彼にとって魔界とは己自身であり、体の一部、そして全部なのである。自分の手足を支配して言うことを聞かせるという発想がないだけなのだ。

とはいえ、彼が名実ともに「魔界の覇者」であることは疑う余地はなく、その地位を狙う魔界貴族どうしの権力抗争は絶えることがない。

デミトリとの戦いで、ベリオールは「扉」の空間ごとデミトリを人間界へ押しやることで勝利を得たが、「空間の破壊」は自身にもダメージを及ぼす結果となった。

ありあまる魔力も、この戦いをきっかけに少しずつ衰えていく。

しかし、それにつけるだけの実力を持ったジェダやガルナンのらほすでに没しており、彼を脅かす存在は現れなかった(オゾムが「帝王」を名乗ってはいたがベリオールの力には遠く及ばない)。

着実に進む魔界の衰退。ベリオールの力が完全に失われるとき、それはかるうじて保たれてきた闇の秩序がくずれ去るときである。

### ②ヴォシユタル家当主ガルナン——魔界の頭脳

- ・3大魔界貴族の中では最も高齢(死亡時32000歳)
- ・魔獣使役による魔界一の情報網を持つ
- ・2万年以上ヴォシユタルの当主をつとめた

彼もかつてはベリオールに劣らぬ魔力の持ち主だった。性格で言えばむしろベリオールなどよりよっぽど残忍で攻撃的と言えた。

彼は魔界のさらに底辺に存在する「陰界」と呼ばれる空間に住む魔獣たちを召喚・使役できる特殊能力を持っていた。

陰界の魔獣は知能が低く、統率行動をさせるには多大な魔力を消費してしまい、わりに合わない。

ガルナンは、彼だけが持つ特殊な思念波によって、陰界の生物の神経系を直接コントロールでき、わずかな魔力で彼らをやつてすることができた。

ただ、他の2人にくらべ、彼はいささか高齢であった。徐々にその能力を有することの優位性がうすれ、単純に

「魔力」という強さの基準で計るなら、すでに他の2者はかなわれない状態となっていた。

しかしながら、その使役能力は「情報収集」という形で役立った。彼はのちに「魔界の頭脳」の別名で呼ばれようになり、若いころの「暴君」のイメージは様変わりする。

ガルナンが2万年にわたりヴォシュタルの主をつとめるあいだ、広大な魔界全域のあらゆる情報が居城に集められた。

権力者たちの行動はすべてガルナンに筒抜けであり、下手な動きのとれない状態がつづいた。もちろん、かの「扉」発見ののちの順末もガルナンの知るところであり、ジェダやベリオール、他の魔界貴族の動きを封じていた。

さしずめガルナンは、図らずも「魔界の番人」の役目を果たしていたこととなる。

ガルナンの死後、ヴォシュタルの家系は衰え、「番人」たる存在は事実上消えた。

彼の死が、魔界の猛者どもを一気に「覇権略奪」に駆り立てる引き金となった理由はそこにあったのだ。

## ③ドーマ家の当主ジェダ——憂いの冥王

- ・3大魔界貴族の中でもっとも若い……とはいえ6000歳を超える（復活時）
- ・液状の本体はあらゆる形状に変化が可能
- ・他者の魔力を体内に吸収し、瞬間的に魔力をUPさせることができる

彼は「魔界」という世界そのものの未来をつねに憂えていた。

ベリオールのことき傍聴者にまかせていては、魔界は老い、朽ちてしまう。あまつさえベリオールはそれすらも「寿命」「摂理」とほざかかねない。

ジェダにとってベリオールとは、存在してはならない異物であった。彼は確実にベリオールを葬り去る方法を模索し、実行の機会をうかがっていた。

魔王ガルナンの死後まもないころ。

ジェダには、オゾムという若い腹心がいた。

彼はひとこと言えば美食家。ジェダのもとについたのも、もともとは「うまい魂のこぼれにあずかる」のが目的であった。

魔界貴族としての実力は2級だが、悪だくみに長け、人心をまどわす話術は1級品。

他人を利用するという能力にかけては天才的であった。彼は「扉」悪用の策をジェダに進言した。魔力吸収の能力にかけて絶対の自信のあったジェダはこれ聞き入れ、オゾムに「扉」の封印の一部破壊を命じる。

「扉」にたどり着いたオゾムは、そこに予想以上の魔力の奔流が渦巻いているのを目の当たりにする。

「さすがのジェダとて、これを一度に取りこめば自滅はまめがれない」

オゾムはこれが当主の座を奪うチャンスだと考えた。「魔力の流出が思わしくないため、封印のすべてを破壊する必要あり」……ジェダに虚偽の報告をし、自身は封印の破壊後、魔界の辺境にのけられた。

ジェダの自滅＝己の出世、あわよくば余った魔力をそっくり頂戴することも可能。

かくしてそのたくらみは成功した。

思ったよりもジェダの魔力吸収能力が優れていたため、すべてを収めきってしまうかと思われたが、そうならなかったオゾムにはなんの損もない。

ギリギリの限界を超え、ジェダは四散してしまった。

オゾムは広範囲に爆発・拡散した「扉」の魔力を集め、ドーマ家の居城に貯えた。

これが新たなドーマの主、帝王オゾムの誕生のいきさつである。

そして100余年……。

魔界に蘇ったジェダは、ずさんだ魔界、おろかな寡い合いに心血をそそぐ魔界貴族たちに眉をひそめる。

裏切りの腹心オゾムに対しても、怒りよりむしろあわれみを覚えていた。

すでにジェダは決意を固めていた。完全復活、そして魂の完全救済。そのために必要な儀式、「魔次元」の用意。

ジェダはドーマの居城に降り立つと、オゾムに一瞥をくれ、片手をかざす。魔力は完全にはもどっていなかったが、すっかり「美食家きどりの駒抜け」と化したオゾムを消し去る力は十分にあった。

恐怖の目を見開き、言葉を失う「帝王」「冥王」ジェダが静かにつぶやく。

「オゾムよ……申しわけないが、この私に力を貸してくれたまえ。君の魂は「魔次元」の礎となって、魔界の未来のために役立つのだ……」

ドーマの居城はオゾムことねじれた空間に切り取られ、闇の奥に沈んでいった。これがジェダの「救世」のはじまり、「魔次元」構築の合図となる。

## 【魔界生物の階級】

以下に、単純ではあるが魔力による階級分類を示してみる。

### ①Class S（S級貴族）

魔界の頂点に君臨する実力の持ち主たち。

魔界3大貴族の当主たち、すなわち

- ・ベリオール=アーンランド
- ・ガルナン=ヴォシュタル
- ・ジェダ=ドーマ

の3人のことである。

この中でもベリオールは、S+級とされ、他の2者より飛びぬけた存在となっている。

## ② Class A (A級魔族)

魔界貴族と呼ばれる階級の当主たちをおもに指す。

デミトリもA級魔界貴族の一員である(ただし魔界追放のあとはB+級に格下げとなっていた)。

彼らは魔界7貴族と呼ばれ、虎視眈々とS級3大貴族の動向をうかがっている。

- ・レベ家……当主：パーシモン=デレベ (♂)  
人間界への扉のあった地、ギララ・ギラの領主。  
魔界ではアーンランドにつぐ古参。
  - ・マキシモフ家……当主：デミトリ=マキシモフ (♂)  
魔王ベリオールに挑んだ若き野心家。  
戦いに敗れ人間界に追放され、100年後に蘇る。
  - ・ハートランド家……当主：グレゴリオ=ハートランド (♂)  
魔界一の色男。日々女をはべらし事業にふける。腹心メジナは彼の強力な女性参謀にして絶対隷属者。
  - ・クロイツ家……当主：ゼル=クロイツ (♂)  
ハートランド家と対立する特攻貴族。乱暴者。  
もっとも人型とかけ離れた外見(翼竜)を持つ。
  - ・ダレイ家……当主：トーラス=ダレイ (♂?)  
魔界コレクター。いろいろなアイテムを所有する。  
「般若」「鬼炎」ももとは彼の所有物だったらしい。
  - ・ギルマン家……当主：シエラ=ド=ギルマン (♀)  
魔界哲学者。著書「闇の開闢」「私と魔界」など多数。  
78か国語を話し、1400種の魔法をあやつる。
  - ・フネチカ家……当主：兼名蒼師範代エド=フネチカ (♂)  
格闘家集団。当主のエドは魔拳法666段の腕前。  
精神性を重んじるあまり実戦性に欠けるきらいあり。
- ※なお「帝王」オゾムのランクはA+級といったところ。

## ③ Class B+ (B+級魔族)

特殊能力を有し、標準以上の魔力を行使する「戦士」たち。いわゆる「ダークストーカーズ」を総称する階級である。その数は魔界全土に約1万。

※ゲームに登場するプレイヤー・キャラの實力はこの階級程度

## ④ Class B (B級魔族)

B+級に比べて実力的に劣る階級。魔界の住人のほとんどがこの階級に属する。総数約600万。

## ⑤ Class C (C級奴隷族)

B級住人らの労働力、または家畜としてあつかわれている奴隷階級。彼らの存在なくして魔界経済は成り立たない。誤って魔界にまざれこんだ人間もあり、この階級に分類されている。その数およそ12億。

## ⑥ Class D (D級魔界獣)

下等な魔界獣を総称する階級。人型の魔界生物以外をまとめてこう呼ぶこともある。下等とはいえ人語を解する者もあり、それぞれの社会を形成している。経済力でB級魔族より上位にある者もいるくらいだ。また、なかにはB+級に相当する魔力を持つ魔界獣も2000体以上確認されている。「般若」「鬼炎」らもB+級魔界獣の仲間である。

総種目300億種類を超えと言われる。

# PART2: キャラクター編

## 【ハレッタ】

人間界には、すでに魔界生物が大量に流れ込んできている。

なかには、人間にとって商品価値の高いものもある。装飾品としての素材、人間界に存在しない物質(内臓の

分泌液や血液など)の入手、生物兵器としての研究対象など、その需要はかなり多いのだ。

俗に言うダークハンターは、こうした害層の需要に応えるべく誕生した職業である。

彼らは自分の實力に応じた魔物を狩り、それに見合った報酬を得る。危険度の高い仕事ほど見返りも多いのだが、

闇の住人が相手だけに失敗は許されない。すなわちそれは「死」を意味するからだ。

鍛えた体や格闘技、銃器のあつかいに慣れているだけでは彼らに太刀打ちできない。超一流の軍隊一個師団が、たった1匹のC級魔界獣にあっさり殺られることもある。異世界の魔物と立ち向かったときに正常な神経を保てる強い精神力と、彼らの放つ魔界の瘴気に侵されない「闇の心」が必要なのだ。

人間界には、このようなダークハンターが数百人存在すると言われる。

もちろんその実力にはかなりのバラつきがある。闇の住人どころか、野良犬さえ狩れるかどうか怪しいやつもいる。

そのなかであって、バレッタはまさに「特S級」のハンターと言えるだろう。

彼女の「闇の心」は、ジェダをして「価値ある魂」すなわち「同志」と認めさせたほどである。

その眼光は低級魔族を一瞥のもとに要諦させ、あらゆる精神攻撃をはね返す。まさしくハンターたるべく生まれてきたような少女なのだ。

「闇の心」は生来より備わっているもので、後天的に植えつけることはむずかしい。そしてそれは必ずしも「真」のイメージだけでなくられるものではない。

善良さは時として自分や周囲を不幸にし、悪意が正義を守ることだってある。

命の数だけ存在する善悪の基準値。バレッタの持つ「闇の心」も、ある意味人間の理想のひとつであり、究極の自己愛の表現法と言えるかもしれない。

自分の信じるものと他者の信じるものがちがうからこそ、争いは起こる。

少なくとも魔界の価値観は、大きく人間界のそれと異なる。我々のごくせまい常識だけで、彼ら、また彼女らを語ることはできない。

そもそも、「正しいもの」が「正しくないもの」より高位である、と誰が決めたのだろう。

悪虐のかぎりまで尽くす魔界の野獣、命をかけて治世のために働く聖者。魂の純粋さという点では、両者はまったくの等価値なのだ。

バレッタが「金」に執着し、そこに対価基準を設けるのも、万物に対するそれ以外の適当な価値基準が（彼女にとって）ないだけのことだ。

そこには純粋な評価がある。

金になるモノ、ならないモノ。

彼女は正しく、また正しくない。

そしてそれを決めるのは他ならぬ本人なのだ。

☆

素性のほとんどが隠に包まれている、幼きダークハン

ター、バレッタ。彼女は普段、どんな生活をしているのだろうか？ 以下に、その日常の一部を紹介しよう。

- ・ハンターズギルド北欧連合アルプス支部連絡会議に出席……他のハンターとの交流も最終的な利益の確保のためには必要なことである。

- ・闇ルート流出の武器弾薬を購入……一流の仕事人なら、使う道具もつねに一流でなければならない。

- ・自宅で携帯銃器のメンテナンス……これをおこなうことがいかに愚かかは、もはやハンターにとっては常識。

- ・地雷の火薬の調合……つねに切磋琢磨し、研究を重ねることがプロたる自覚の現れ。

- ・町へ洋服と食料の買い出し、おばあちゃんの家におつかい……ひとりの少女としての一面をのぞかせるひと幕。

- ・コントロールシューティングの特訓（例：100mダッシュ抜き撃ち×50本）……基礎を固めてこそ応用がきく。初心忘れるべからず。

- ・気象衛星「かたすろふ」（カムフラージュされた軍事衛星）を利用した衛星通信回路による独自のダークストーリー情報の傍受……情報戦の様相を呈する現代のハンター稼業。あらゆる手段をつくし敵に臨む。

- ・年に2回開催される「ダークハンティンググランプリ」への出場（賞金首のかかったターゲットを定め、誰がはじめて狩るかを競うもの）……ハンティングの腕前を披露する恒例の催し。しかし、すべてのハンターがこの祭りさわぎに同調しているわけではない。

なお、このような「職業としての」ダークハンターの数が増えはじめたのは、ここ1年ばかりのことであり、人と魔族の混血児であり呪われた宿命ゆえに戦いに身を投じたドノヴァンとは、似て非なるものである。

## 【 キュービィ 】

- ・ソウルビィ族は個集団50～150匹ぐらいの魔獣族の一種。

個集団のリーダーをキュービィと呼ぶ。つまりキュービィとは個人名ではなく役職名(?)のようなものである。

ちなみに「その他大勢」はビービィ、または単にビィと呼ぶ。

- ・キュービィは個集団の中から次世代の長、つまり「つぎのキュービィ」を育てるべく働く。

生まれてくる子供たちのうち、ある確率でミツのう(体内に栄養を濃縮蓄積する器官)を持つものがおり、これが次世代の長、つまりキュービィとなる。

- ・ビービィは大別してオス種とメス種がある(集団内比率2:8ぐらい)。

見かけ上の区別はほとんどない(オス種が若干小さい)。オス種は単に生殖のためだけに存在し、個体としての自己再生能力はメス種にくらべかなり薄弱。また、現在のソウルビー族は自己複製および再生能力が強力にそなわっており、必ずしもオスの助けを借りずとも世代の受け渡しが可能となっている。

近いうちに、種としての「オス」はソウルビー族から完全になくなるであろう。

・彼女の「眼」は頭部に備わった複眼。

顔についている人間の目のようにみえる「目」はじつは二セモノ。他の生物をあざむくための擬態である。

・触覚はかなり敏感に「食物」の匂いをとらえる。

その有効範囲は数百kmに及ぶ。

・彼女らの知能レベルは人間なら4～5歳児といったところ。

簡単な会話をかわすこともできる。

・行動原理としては、とにかく食欲がなによりも優先する。

自分たち以外の動くものはみな栄養源、捕らえて食べるエモノと考えている。その消化能力はすばらしく、よほどの悪食でも腹を壊すことはない。

また、新陳代謝の激しい種であるがゆえ、つねに何かを摂取していないと死んでしまう。36時間を超える断食は確実に死に至る。

・キュービィの技名は「魔界魔蟲大全(著者ヴァーヴル=マッテレーヤ)」より抜粋。人間界の言語でもっとも近い書に表記し直している。

## 【 リリス 】

ベリオールは、魔界が近いうちに滅亡の危機にさらされるのを予見していた。魔界という不安定な世界を維持するには膨大な魔力(=生命力)が必要だ。彼はアーンランドの直系家族に「魔界の維持者」にふさわしい魔力を備えた者が1200年先まで生まれないことを予知し、アーンランド家の未来(それはベリオールにとって魔界の未来と同義)をモリガンに託そうと考えた。

※彼は「支配者」の後継としてモリガンを選んだのではない。やはり「娘」あるいはそれに近い肉親や家族に対する感情があったと思われる。

サキュバスとしては(魔族全体の中でも)かなり特殊な例外だったモリガン。生まれながらにして、S級魔界貴族

に匹敵する魔力をそなえていた。

だが、当時(約300年前)、魔界は3大貴族による権力抗争が盛んになってきており、各地で小競り合いが相次いでいた。一介のサキュバスの娘に統治権を授けることなど、だれにも承服しかねる話であった。

問題はそればかりではなかった。

まだ幼いモリガンは、秘められた爆発的な魔力をコントロールする術を知らない。このまま放置すれば、内に秘めた力が暴発し、周囲に甚大な被害を与え成体になるのを待たずに自滅する危険すらあった。

ベリオールはひとまず「魔力の隔離・封印」を施し、彼女の生命を護ることを決める。

モリガンの魂は2分され、一方はベリオールが作り出した封印の空間に閉じ込められた。

魔力は単純に50%ずつになったのではない。もともとひとつであったものを強引に分断したため、互いは強力に引き合ってしまう。それを制御するため、ベリオールは彼女の魔力の一部を自らに閉じ込め、暴走を防いだ。

つまり厳密に言えば、モリガンの魂はモリガンの本来の肉体・封印空間・ベリオールの体内、の3つに分かれたことになる。

これらはひとつとなつてはじめて、本来のパワーを取りもどすことができる。

自分自身の力の総量を確認できないうちは、それをコントロールすることはもちろん、存在を感知することすらむずかしいであろう。実際、モリガン自身が「分身」の存在を知るのは、ベリオールの死後からであった。

ベリオールが近くことで、封印された魔力はもとの体にもどり、ベリオールの望んだ「つぎの魔界の主」たる本来の力がモリガンにもどるはずだった。

だが、ベリオールが取りこんでいた「彼女らの一部」が失われたため、生後すぐのモリガンが有していた魔力は、100%にはもどらない。しかも……封印していた魔力に、ベリオールですら気づかなかった、ある異変が起こっていたのだ。

閉じ込められていた魔力は、封印の空間の中で「人格」を持つようになっていた。

彼女……リリスが自我を認識しはじめたのは、封印の儀式から数十年後。リリスの意識にときおりまざれこんでくるのは、かつての自分自身、モリガンの心だった(モリガン側は、このことに気づくことはなかったようだ)。

リリスは魔界という実体の世界を知り、思いを募らせていく。

それは至極原始的な、帰巢本能とでも呼ぶべきものであり、憧れや嫉妬といった通常の感情とはやや異なるもので

ある。

魔界において魔力とは「魂」の強さを表わす。強引に分断された魔力の一片が、もとの形、つまり「魂」として再構成したとしても不思議はない。

そして、それはモリガンが別個の一人格を生み出せるほどの魔力を有していたことの証明でもある。

復活の真王ジェダのたくらみにより、リリスは「実体」を得る。

モリガンとその仲間の誘致がその交換条件であった。

当然ながらモリガンの持つ真のパワーは、ジェダにとっては見のがせないエネルギー源であったからだ。

「救世」というジェダの言葉の真意を、彼女が理解していたかどうかはわからない。しかし彼女は囃々としてその「かりそめの自由」を楽しむ。

リリスにとって、この「魔次元」は偽りなどでない本当の世界、ようやく「誕生」することのできた世界なのだ。

募らせた好奇心を満足させる戦う相手と、その先にある「もとの体」にもどるという目的があるかぎり、彼女の喜びはつづく。

宵闇の暗さを知らず戯れる幼子のように……。

## ・リリスの性別について

彼女は、肉体的には女性と考えて問題ない。ジェダが与えた「仮の体」とは、リリス自身が望んだ「そうありたい姿」であり、まぎれもなくモリガンの模倣である。

ただ、見るところ、完全なコピーはできなかったようである。

これは推測であるが、彼女の見え目が幼いのは、自分が完全ではない存在だとの思いこみが現れたものではないだろうか。それは大人に憧れる子供、あるいは「女性」になりきれない「処女性」とも言い換えられるかもしれない。

ただ、彼女がその体を維持しつづけるかという点は確証がない。

自分自身が「そうありたい」と願えば、ジェダの力が有効である条件下においては、彼女は男性にも「なれる」からである。

モリガンとの一体化を強く願うのなら、征服者としての「男性」の姿をとることもありうるだろう。

もちろん、そのためには膨大なエネルギー、思いこみを物質化させる力が必要であり、ジェダの加護なしでは（あるいはそれを得たとしても）むずかしい所業であると思われる。

## 【 デミトリ 】

ルーマニアの山中深く、満月の夜のみ現れる闇の眷族の城。ゼルツェライヒ（土地の管理者の名前にもとづく）と呼ばれるその城は、もともとは魔界貴族マキシモフ家の居城であった。

100余年前、城ノ主であるデミトリ＝マキシモフは、この城ごと魔界から追放され、人間界にやってきた。

魔族にとって、屋間の太陽の光はやっかいなシロモノであった。魔王との戦いで傷つき満身創痍のデミトリにとってはなおさらだ。直接浴びれば、体内組織が破壊され、消滅してしまう。

太陽光と人目を避けるため、デミトリは残った力をふりしぼり、偏光フィールド（薄い魔力の膜）で城を覆った。

それからというもの、彼はこのフィールドの維持と体力の回復、傷の治療に専念した。およそ50年、彼は城中の寝どころから一歩も出ることはなかった。

徐々に体力がもどってくると、彼は満月の夜のみ偏光フィールドを解き、夜の外気に肌をさらすようになる。

このころから、偶然居城にまぎれこむ人間が現れはじめる。どこでうわさを聞きつけるのか、城の調度品や財宝を狙う輩が寝どころに土足で上がりこんでくる。

それさえあれば勝てるとでも考えているのか、十字架や木の杭、ニンニク、聖水、銀の弾丸をこめた散弾銃など、さまざまな武器で無謀にも襲ってくる。

デミトリは苦笑を禁じ得なかった。彼にとって、そんなものなど蚊ほども効きはない。

低俗このうえない種族ではあったが、その生き血はデミトリの舌を楽しませた。とくに、汚れを知らぬ乙女の生き血は、魔界でもめつたに口にできない極上のワインを思わせた。

生き血を吸われた人間たちは身も心も魔に犯され、デミトリに絶対忠誠を誓う僕（しもべ）となる。現在、約40人が居城に住み着き、デミトリの世話をしている。

本来の力を8割がた取りもどすところになると、魔力による偏光フィールド（オーラ）を体にまとうことが可能になる。太陽光をも一時的にさえぎる強力なものだ。

闇を制し、光をも克服したデミトリに弱点はなかった。少なくとも人間が彼を倒す手段は完全に封じられたことになる。

屈辱にまみれた100年、しかしその見返りは大きかった。さまざまな能力と知恵を身につけ、「闇の貴公子」は魔界復権に向けて着実に力を貯えてゆく。

先の宇宙生命体パイロンの来襲は予想外の事件だったが、この戦いを経てデミトリはますます最強を自覚するのであった。

## 【 モリガン 】

一般に、淫魔と呼ばれる彼女らサキュバス族は、異性の精気を吸い取ってエネルギー源とされているが、アーンズランド領内に住むサキュバス族はやや生態が異なる。彼女らは外部からの精神的・肉体的刺激を受けることにより体内に特殊分泌液を生成し、それによって生命維持を行っている。

仮に彼女らを密閉されたせまい空間にひとりだけで閉じ込めたとしたら、その余りの退屈さと刺激のなさで2日目には死んでしまう。生命維持に必要な体内成分を分泌できないためである。

それを補うためか、彼女らは他者の「夢」を糧とすることが可能になった。与えられる刺激がないとき、自ら刺激を求める必要が生じた結果の進化と言えるのだろうか。

生物が「夢」を見るとき、脳内に特殊な分泌液が生じる。サキュバスは、外部からこの分泌液そのものを奪い取ることができるのだ。

奪われるほうは、まるで見ている夢そのものが何者かによって持ち去られたかのような奇妙な感覚を覚える。記憶の欠落とはちがう、非常に特異な感覚である。

このようにして奪った分泌液は、サキュバスの体内で消化のち合成される。ちなみに、彼女らの血液や唾液などには強力な催淫効果があり、直接摂取すれば人間なら即死もありうる。また体臭には血管を弛緩させる成分があり大量発汗を促す。

サキュバスを目前にした人間の男性は、よほど精神鍛錬をつんだ者でもその色欲の前に陥落をまねがれない。

彼女らの対として語られるインキュバス族。

単一種族の雌雄ではなく、れっきとした別種族である。彼らはよくサキュバス族と同じ「淫魔」としてあつかわれるが、その生態はかなり異なる。

まず外見であるが、「人型の美女」の多いサキュバス族にくらべ、「人型の美男子」が必ずしもインキュバスのすべてではない。むしろ、人型とかけ離れた四つ足の獣や賢電の姿をしたものが全体の6割を占める。

彼らは体内に強力な催淫性分解液を持ち、糧とする相手に注入する。これにより、相手の体内の成分が変化し、インキュバスにとってもっとも摂取効率の高い食料となるのだ。より昆虫的というか、動物的な栄養の摂取方法なのである。

彼らが「女性」を相手にするのは、分解酵素の効きが、男性に比べて段がいに良いからである。よって、やむなき場合は男性を「食べる」こともある。

サキュバス族の寿命は個体差はあれど約400年。生まれしてから数十年で成体となり、その後は死ぬまで美しい姿を

保つ。彼女らに、老衰による外見の老いは訪れないのだ。

糧としての彼女らの存続が危うくなってきたのはここ数百年のことである。

精気といっても、個体から摂れる量にはかぎりがある。代用の糧である「夢」を求め、人間界にまでその食指を伸ばしはじめるが、十分な栄養にたる量を摂ることは時を追いつくすかしくなっていた。

モリガンがアーンズランドの後継者となった時点で、サキュバス族は魔界に約200人。このままでは1〜2世代後には種族そのものが消え去ってしまう。

彼女らはしかし、その状態を悲観することもなく、気ままな暮らしを楽しんでいる。

## 【 アナカリス 】

現在、アナカリスの国について正確に記された資料はほとんどない。以下に記すのは、エジプトにおいて出土した石碑に刻まれた文で、「アナカリス」の名が確認できるものを集めたものである。エジプト考古学の定説を覆しかねない超国家の存在をにおわせる内容だけに、鑑定には十分な時間をかけ慎重を期す必要がある。

### ・年表

アナカリス生誕から消失？までを記録したもの。なお、筆者の特定はできていない。

B.C.2669：第11代皇帝ウロス即位

B.C.2664：アナカリス、第11代皇帝ウロスの第一王子として誕生

B.C.2662：第二王子エラトス誕生（まもなく死亡）

B.C.2655：第三王子ヘテロソス誕生

B.C.2652：ウロス死去（没39歳）、第12代皇帝アナカリス即位（12歳）

B.C.2650：復活のための墓碑（ピラミッド）建造開始  
全国民が建造に参加

B.C.2635：ヘテロソス病死（没20歳）

B.C.2634：ピラミッド完成

16年で延べ6000万人の労働力、3133人の人柱を動員

B.C.2633：隣国の攻撃を受け、アナカリス戦死（没27歳）

遺志にしたがい、アナカリスの体は復活の間に収められる

B.C.2632：隣国の侵攻づく

B.C.2630：アナカリス復活、隣国の攻撃を退ける

B.C.2629：隣国を逆に制圧し国土拡大

「未来より我を呼ぶ声あり」と告げてアナカリス謎の失踪

B.C.26XX：国全体が国民とともに謎の消失をとげる

## 「臣民の九罪」

上記の年表とともに発見されたもの。民に課した厳しい戒律についての記述と思われる。

- 1：聖王をもって唯一の神とせよ
- 2：日々の祈りを欠かしてはならぬ
- 3：年長者を虐げてはならぬ  
また幼子に労役を課してはならぬ
- 4：死をおそれてはならぬ  
すべての命は死の前に敵敵であれ
- 5：夜明けには住処と体を聖なる砂で清めよ
- 6：1日の稼ぎ以上の借金をしてはならぬ  
また借金を10日間以上滞納してはならぬ
- 7：己と家族の健康を祈り摂生に努めよ
- 8：罪無き者を殺めてはならぬ  
また人命を殺めた者は王の前に命を預けよ
- 9：1日に3つの善行を積み  
ひとつは己のため  
ひとつは他者のため  
ひとつは王のため

## ・アナカリス国王即位の言葉

12歳にして王となったとされるアナカリス王の即位の辞。すでに圧倒的なカリスマと統率力を有していたことがうかがい知れる。

「究極にして不滅。

唯一にして絶対。

我こそ、燦然と輝くこの黄金の国家を普く統べる真実の王、アナカリス一世である。

私の前にひざまづく者、神の名においてひとしく加護を受ける権利を有する。

しかし、ひとたび私の加護を逃げぬ向うならば、神の名のもとに厳格なる裁きをうけ、煉獄の炎に焼き尽くされねばならぬ。

天を敬う者、永久（とこしえ）の幸を賜ふべし。

天に唾する者、その愚かさ、命の代価をもって贖うべし。

我、永劫の治世を約束するとともに、優れた魂のみ膝元に集うことを許す」

## 【ビクトル】

### ・ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム博士

彼の研究は、そのどれもが人道的・倫理的に問題のあるものばかりであった。

また彼は、当時の学会の実力者たちが結託していた評議会（その実体はマフィア）の利権をおびやかす存在として、危険人物あつかいを受けていた。「死滅した細胞の蘇生」に関する研究は、医学界に革新をもたらす画期的なものだったが、それにより利権を失う者たちにとっては邪魔

物でしかない。

もともと変な者、異端児として知られてきた博士だったが、「非人道的」「売名主義者」はては「麻薬常習者」といった根も葉もない噂を流され、学会はおろか世間からも猜疑と侮蔑の目を向けられるようになる。

学会の圧力によって徐々に発言の機会を奪われていった彼は、やがて存在そのものも社会から忘れられていく。

しかし、彼は名声のために研究をつづけていたわけではない。むしろ純粋な研究のためには世間の関心などないほうがよいのだ。

彼は研究所を田舎町の古い病院の廃屋に移し、地下の実験室にこもる日々を送る。

新たな命の創造。それこそが、彼の心を捕らえた究極の目標であった。

彼はそれまでの研究により、適切な素材と、膨大な電力さえあれば、自説を証明しうる実験が可能だと確信していた。あらゆる手段を講じて入手した素材をもとに、各種調合品や薬品を調達し、きたる「生命創造の日」に向けて準備に没頭した。

屋敷に移ってから20数年間、彼の姿をまともに見た者はいなかった。

すでにこのとき、博士の精神は尋常ではなかった。執念が彼を動かし、奇跡を招いたのだ。

### ・エミリーが作られたのはいつか？

博士は、本格的な実験に入る前に、人体構成のテストを何度か行なった。

自力で発電できない、言わば1回きりの起動のみ可能なプロトタイプモデルとして、彼女……エミリーは作られた。

何十回と失敗をくり返し、ようやくエミリーは起動に成功した。

しかし、それはあくまで自家製の発電装置によって動くあやつり人形にすぎなかった。一時的に電流を増幅してやることで手足を動かすことはできたが、その状態は30秒ともたないのだ。

しかし、生命創造という目標に一步近づく成功であったことに変わりはない。博士はこれをもとに、自己電力補給とそれともなう体躯の大型化の必要性を見出し、ビクトルの設計にとりかかるのだ。

なお、なぜプロトタイプであるエミリーが、事後まるでビクトルのように自由に動くことができたかは謎である。おそらく、ビクトル誕生の際に蓄電された大容量の電力が、一時的にエミリーにも供給されたのであろう。偶然にも彼女は、体内に一定量の電力を貯えることに成功したようである。

## ・人造人間の製造法

ビクトルは、ゲルデンハイム博士が残した最高傑作である。彼を製造するにいたった過程を、博士が残した記録をもとに、できるかぎり忠実に再現してみた。

### ①素材となる人体を集める

できるかぎり新鮮なものが望ましい。

大容量の蓄電量に見合う体型を保つため、人体パーツを組み合わせて標準人体サイズより大きくしている。

### ②骨格・筋肉・神経節等の縫合

③神経束および筋肉に帯電性の特殊合成有機繊維を移植  
壊死した細胞の活性化のために欠かせない準備。  
合成繊維の製造法および原材料は極秘中の極秘。

### ④特殊再生液に素材をひたし、-18℃以下で200時間以上待つ

この作業により素材の完全防腐がなされる(なお再生液の凝固点は-20℃)。

### ⑤心臓の不随意筋に電極とペースメーカーを装着 人造人間が半永久的に自己発電を行なうための装置。

### ⑥帯電液(=血液)を循環させる

再生液と同じく、研究のすえに調合に成功した奇跡の液体。人間一体分を用意するのに数年はかかる。

### ⑦大電流によって刺激を与える

博士が最後で行きづまった問題点。1ミリ秒あたり10万KWに達する電力を20ミリ秒以上電極ユニットに供給しなければならない。  
大規模な施設を使えない博士にとって、落雷のみが頼りであった。

## ・ゲルデンハイム博士は、生前に何冊かの著書を残している。

現在、これらの書入手することは非常に困難である。  
「電磁波と壊死細胞の再活性化に関する考察」

「新たな生体の境界」

「アーケンの定理」(ゲルデンハイム博士が提唱した霊的電気エネルギーについて記したもの)

「特殊条件下における脳波増幅現象の原理と応用」

「蘇生学の未来」

「完全版ルーグンドリッヒ報告書1、2」(有機細胞研究界の権威ルーグンドリッヒ博士の論文などをまとめたもの)

なお、晩年のもっぱら実験体(=ビクトル)の実験記録をつけていた。

すでに狂気の領域に達していた彼の文字はたいへん判読がむずかしく、一部は謎の記号を用いた化学式が延々とつづられており、「生命の創造」という偉業を成し遂げた博士の遺産はまだまだ闇に包まれたままである。

## 【 ザベル 】

ヤングオージーのカリスマ、希代の名ギタリスト、殺人鬼にして「メタルの神」、ザベル=ザロック。

彼の音楽活動がいつからはじまったかは定かではない。

ただ、初のアルバム「Oral Dead」を発表するまでは、彼はまったくの無名であったことはたしかだ。

インディーズ・タイトルのそのアルバムは数こそ出まわらなかったものの一部で圧倒的な支持を受け、一躍メタル界の旋風となる。

ザベル=ザロックの名は広くオーストラリアに広まり、セカンドアルバムは1か月で20万枚、3か月で計100万枚の売り上げを記録する。

ただ、購買層はかなりせまく、10代後半の若者がほぼすべてを占めた。いわゆる熱狂的なファンというよりは、強いカリスマを持った指導者を信奉しているといったイメージであった。

彼の壮絶な最後は今でも語り種となっている。

ファン100人分の血を瞬時に抜きとったファイナル・ライブ。どの犠牲者もこのうえない至福の表情でことごとけいたという。瞬時にして白骨化したザベルの死因とあわせて、事件の全容はいまだつかめていない。

ところがつい先日、ザベルの住処から怪しい皮張りの本が発見され、事件の真相をつかむ手がかりになるのではと期待された。

「トラギド断章」と古代ヘブライ語で記されたその本には、「魔界」と呼ばれる異世界の存在が語られていた。その文面は、彼がこれまでに発表してきたヒット曲の歌詞に酷似していた。

そして、「魔界の王に生け贄をささげるための呪詛」の項の訳には、驚くべき事実が隠されていた。

100人を道連れにしたライブでの最後の曲目「Sacrifice」。この日にはじめて披露された曲であり、彼の人生最後の曲。その歌詞は、生け贄の呪詛とまったく同一のものであった。

その後の解読研究により、その呪詛を完成させるには長い準備期間が必要であったことがわかった。

ザベルは、ファーストアルバムを発表したころから、犠牲となる生け贄の音楽(=呪詛)による洗脳を行なっていたことになる。

音楽による呪文の詠唱と生け贄(ファン)の確保。それこそがザベルの目的だったのか。

今となってはそれを確かめる術はない。彼の残した楽曲はまだマーケットに流通しているが、ザベルのライブを見に行ったことのある者の話によれば、CDに焼かれた彼の声からは肉声の持つ神秘性は失われているという。

結局、事件にはなんら合理的な説明はつかめままであ

る。ただ言えるのは、単なるミュージシャンひとりが為し得る所業ではないということだけだ。そう、悪魔の力でも惜りないかぎり……。

☆

## ザベル＝ザロック全アルバム紹介

・「Oral Dead」

大ヒット曲「Oral Dead」を含むファーストアルバム。

・「Panishment」

セカンドアルバム。口コミでミリオンセラーを記録した幻の名盤。

・「Noise of Heaven」

宗教色、儀式色が強まった3枚目のアルバム。魂の再生がテーマの「Soul Beats」、やや猟奇的な歌詞が特徴の「Black Justice」などを収録。

・「Tripper」

サザンクロスホールで6万人を動員した記念すべきファーストライブアルバム。失神者400人、心臓発作18人(うち2名死亡)を記録。このあと入場制限が厳しくなり、警察の監視が入るようになる。

・「Fangorra」

未発表曲を含む初のベストアルバム。「幻の0トラック」の噂が飛びかい、回収騒ぎが起こる(1曲目の頭に16秒間の無音再生部分があり、そこに悪魔の呪詛が流れるという噂。実際には何の音声も収録されていない。騒ぎのあと修正版が売られ、ファーストプレスは超プレミアムアイテムとなる)。

・「Devil」

彼の最後のアルバム。死後にリリース。伝説となった自殺ライブで発表された「Sacrifice」を収録。

## 【 レイレイ 】

闇から解放された母の魂の力で、異形転身の術を使いながらも転生に成功したレイレイとリンリン。

ふたりは某国の中流家庭の双子として生まれ、ささやかな幸せに包まれて育つ。

彼女らの魂には、もともと「少(シャオ)家」が代々備えていた仙術師としての力が受け継がれていた。

16歳の誕生日を迎えた夜、それは彼女らをあらゆる災厄から守る聖なる力として覚醒した。それは母の、娘たちへの恩返しでもあった。

ところが……この力が、ジェダによって「価値ある魂」として感知されてしまう。

力に目覚めた日の夜、ふたりはまた夢を見る。それはジェダによる召喚の波動が見せる悪夢であった。

瞬時にしてふたりの魂は「魔次元」へと転移する。

じつはこの瞬間、実世界での彼女らの体は、はるか中国に飛ばされていた。

仙術師と闇の住人の凄絶な戦いによって滅んだとされる伝説の地。レイレイとリンリンの故郷である。

魂のめけたふたりの体は、生きてはいるものの意志はない。すっかり人の気のなくなってしまうその村跡で、ふたりは抜け殻となった体をよこたえている。

ジェダの召喚パワーが、彼女らの体をその地に呼び寄せたのだろうか？

彼女らには、生前の戦いの記憶がない。自分たちがなぜ魔次元にいるのかすら理解できていないのだ。

しかし、戦いに勝たなければ、もとの世界にはもどれないという強い焦燥感はある。

ともあれ、長い悪夢を見つけているような奇妙な感覚であることにはちがいない。

魔次元での彼女らは、もっとも戦いに敵した姿、すなわち前回のパイロンとの戦いにおいて用いた「異形転身の術」で得た姿となっている。

これは、彼女らの母親が力を貸しているためである。ダークハンターの経験ありとはいえ、彼女らは今はごく普通の少女。魔物のごめく異世界で身を守るためには、仙術の助けがいるとの判断からであった。

彼女らがそれと意識せずにさまざまな体術をくり出せるのも、母の助力あってこそである。もっとも、姉妹の信頼関係がゆらくだけでもたちどころにその力は失われるであろう。

魔次元に捕らえられた彼女らの魂が見事生還を果たすかどうかは、まさに姉妹愛の強さにかかっているのである。

## 【 カロン 】

魔界7貴族の一派、クロイツ家。

貴族という肩書きからは想像できない、むしろ軍隊とでも呼んだほうがしっくりくるほどの荒くれ者の集まりである。

当主ゼルは身長5mにもなる異竜(ワードラゴン?)であり、貴族階級でもっとも特異な外見を持っている。彼に仕える家臣たちもまた、人型とは少なからず離れた姿を持つ魔界獣たちである。

とはいえ、そこに野卑さや粗雑さはない。一見野蛮に見える彼らも、高度な教育と戦いの訓練を受けた一流の戦士であり、厳しい規律のもとに動く組織集団なのだ。

主の命令に絶対忠実、失敗や裏切りは死をもってつくなう潔さ。少数ながらも、クロイツの戦士たちはその一撃必殺の特攻力から「魔界の弾丸」と恐れられている。

バラバ=クロイツ。

「ウルフロード」の称号を持つワーウルフの戦士であり、クロイツ家の王室付近衛兵隊長である。

その隻眼にたたえた光は、幾たびもの死線をぐくりぬけた者独特のものだった。

彼は一度、とある事件がきっかけで人間界に20数年間放浪したことがある。そのときの記憶を彼はほとんど忘れてしまったが、傷つき倒れた彼を介護してくれた人間の女性のことはかすかに覚えていた。

魔界にもどったあとの彼は、クロイツの戦士として勇猛に活躍した。かのデミトリをして、「生涯に類なき好敵手」と言わしめたほどである。デミトリはバラバの戦う姿に、一種の美学、他の下賤の者にはない戦いの哲学を感じとっていたのだ。

しかし……魔界にもどって数十年後、彼の姿は忽然と消える。

クロイツ家の主ゼルは臣下に命じ数年間にわたって彼を探しつけたが、結局バラバは見つからなかった。

風説によると、バラバは再び人間界に渡り、かの女性と再会し結ばれたと言われている。もちろん、その真相を知る者はいない。

ガロンの母は、彼を生んだ直後に世を去った。父親にいたっては、その素性を調べる手だてすらない。

自分がダークストーカー（ワーウルフ）であるとわかったときも、父や母に対しての憎悪の感情は沸いてこなかった。両親はあくまで知識上の存在。物心ついたころから、ガロンはひとりだったのだ。

「運命」という無形のを呪うことで、彼は人の心を保つ。すべてを受け入れ、内なる欲望のままにふるまえるほど、強い心を持ってはいなかった。

「己の限界を超えよ」という内なる声にしたがい、彼は「戦う」こと、「己の限界をきわめる」ことに没入していく。

それはこみあげる狂気に抗する人間としての誇りだったのだろうか。

先のパイロンとの戦いで、彼は呪いを打ち破り人の姿を取りもどすが、それが一時的な思いこみの産物に過ぎなかったことをまざまざと思い知らされる。

結局、流れる血そのものを浄化することは不可能……。意志が未来を変えることはかなわなかった。

今回、魔次元での戦いで、彼は己の中に潜む本性と対峙する。

「戦い」が導いた運命。呪いから逃れようとして求めた己の限界への道。

その先に取り返しのつかない破局が待っているようにも、彼は進みつづけるしかないのだ。

## 【 フェリシア 】

キャットウーマン族という、亜人類？の存在発覚は人間にとって衝撃的であった。

もっとも、すぐさまパニックがひき起こったわけではない。

あきらかに人とかけ離れた姿ではないこと、顔立ちの愛らしい者が多いこと、何となくファンシーな外観が拒絶感をやらげることが幸いし、彼女らに向けられる視線も、「人間以外のバケモノ」に対する畏怖というよりは、「珍しい動物」に向ける興味本位なものだった。

自由の国アメリカでは、彼女らの存在を認め尊重すべきという世論が高まり、結果として彼女らは「基本的人権」を獲得した。

とはいえ、偏見の目が完全になくなったわけでは決してない。

フェリシアを主役にしたミュージカルも、多分には「見世物」としての色合いがあったことを認めざるを得ない。

ただ、一度でもそのステージを観た観客は、純粋にフェリシアのダンスの凄美さ、歌声の愛らしさに魅せられ、彼女が人間かどうかなど問題ではなくなってしまう。

フェリシアの明るさは、人間の持つ暗い部分をも清めてしまう効果があるのかもしれない。

### ・フェリシアの仲間たち

育ての親シスターローズの死後、フェリシアは街をはなれ、アメリカを転々とした。そこで彼女は、自分以外のキャットウーマンの存在を知る。彼女らに共通した特徴は「人間として暮らしている」という点。素性を隠し、(できるだけ)人間になりすますことで精いっぱい生きているのだ。以下に、フェリシアのピンチに駆けつけるお友達たちを紹介しよう。

☆

ピコ：(こども①・みつあみ幼女：ヘルプミー弱⑧+中⑩ 発動時)

14歳(人間年齢で7歳) アメリカ、ミネソタ生まれ。孤児院にいたが、フェリシアの舞台を見て、あとを追うようになる。キャットウーマンであることはその後判明。好奇心旺盛で怖いもの知らず。

☆

アルト：(こども②・リボン：ダークフォース時に追従) 20歳(10歳) 生まれは不明。とある大富豪の珍しいペットとして飼われていたが、屋敷を脱走。山中で獣のように暮らしているところをグレイス(後述)に保護される。駒すかしがり屋で人見知りする。アルトはグレイスによる命名(声質から?)。

☆

ナナ、ミミ：(こども③、④・リボン：ヘルプミー中⑧)

＋強(発動時)

22歳(11歳) 香港生まれの日本・埼玉育ち。乳児のころ密売船にまぎれて日本へ。理解ある老夫妻のもとで育てられる。能天気でお調子者。

☆

ノンノ(こども⑤・通称タマ:ヘルプミー加勢&新勝利ポーズ)

ナナの友達。近所の裏山で知り合った。年齢や生い立ちについては不明。ボールの中に隠れて遊ぶのが好きようだ。

☆

グレイス:(大きいヤツ①・ポニーテール)

48歳(24歳) アメリカ、ユタ生まれ。アルトの保護者。人間に化ける能力に優れ、誰よりも長時間人の姿でいられる。アルトの母親がわり。あねご肌で面倒見がよい。

☆

ルーシー:(大きいヤツ②・パンダナ)

36歳(18歳) アメリカ、バージニア生まれ。旅芸人一座のもとで働いていた。数少ない人間の理解者だった同年代の友人が病没し、座をはなれる。放浪していたところ、フェリシアたちに出会う。シニカルで皮肉屋。やや人間不信。腕力は仲間内で最強。

☆

このほかにも、現在数百人のキャットウーマンたちが全世界にいる(と思われる)。きっとフェリシアたちの活躍を見て、勇気づけられているにちがいない。

## 生誕や生活環境

彼女らは、普通の人間として生まれたのち、(個体差はあるが) およそ4～10歳のころに体毛・耳・シッポなどに変化が現れ、キャットウーマンであることがわかる。

また彼女らは、これも個体差はあるが「変身能力」とでも呼ぶべき擬態能力を持っており、手足やシッポを隠したり、普通の猫の姿にバケたりして人目を避けられる。

嗅覚能力は人間の数千倍。彼女らは本能的に、において仲間を認識することができる。

夜行性のため昼間の太陽光は苦手。活動は夜に集中する。

## ・性別、生殖について

キャットウーマン族には、その名のとおりの男性がいない。人間の男性と結婚したキャットウーマンもいたが、生まれる子供はごく普通の人間であった。彼女らは(いまのところ) 同種の子孫を残すことができない存在なのだ。

おそらくは人間界という環境下において、男性種族(キャットマン?) が生存に遭さない理由があるのであろう。

## 【 オルバス 】

かつて、オルバスが治めていた国には、3万の同志がいた。パイロン襲撃の際に地底湖は海底火山の噴火によってくずれ、ほぼすべての仲間たちが一瞬にして闇の淵に飲み込まれてしまった。

現在、マーマン族(&マーメイド族)はオルバス、妻アクエリア、息子のアルバの3人。それに加えてもうすぐ孵化する12個の卵たちがいる。

彼らは王国再建のために新境地「海」に住処を移した。

オルバスの当面の仕事は、仲間の探索であった。まだ仲間がどこかで生きている可能性はある。この広大な海に投げ出され、助けを求めているかもしれない。

現在、オルバスらが住処をかまえているのは広い大陸棚に走る深さ150mほどの亀裂の中。海流が入りこまず、外敵の目から外れており卵を隠るのに具合のいい地形である。

ここを拠点に半径200km圏内を仲間の姿を求めて探索する。近くにかなり深い海溝があり、速い海流帯がかすめている。ここに落ちこんだら、オルバスとて流れにはさかれない。また、深海探索にも限界はある。外皮を球状に変化させて耐圧構造を保ちながらの潜水も1000mがリミットだ。

途方もない仕事だが、オルバスは仲間の生存を確信していた。この海に居を移してから、非常に微弱ではあるものの同族のものとおぼしき生存反応を感知していたからだ。

探索は日に日にその範囲を増していき、家族と過ごす時間も少しずつ減っていった。

アルバが失踪したのも、長時間家を留守にしていた際の出来事だった。

「家族を守れない者が、国を守れるのか」

王国再建ばかりに躍起になり、大切なものを見失っていたのでは……深い反省と自戒にかられるオルバス。

魔次元での戦いは、彼の胸中になにをもたらしただろうか。

## ・妻アクエリアとの出会い

アクエリアはごく普通のマーメイド族の少女である。王国崩壊の際、偶然王国のはずれを遊泳していた彼女は、湖底火山の噴火が起こした爆流にのまれる。気づくと彼女はたったひとり、未知の世界、地上に放り出されていた。

そこはアマゾンの密林だった。家にもどる方法もわからず、とにかく水のある場所を探してさまよった。半日ほどで水たまりのような池を見つけ、ようやく落ち着く(そこはよくオルバスが訪れる淡水湖であった)。

数日間様子をみるが、仲間が助けにきてくれる気配はない。意を決して、かすかな匂いを頼りに湖底につながる地下水脈への入口を見つけ、王国への帰路をたどる。

そこで彼女は、巨大な黒い亀裂に飲みこまれた無残な王国の跡を見る。

直感的に仲間との死別を悟った彼女は、言葉を失っていくずれ落ちた。それでも彼女は希望を捨てなかった。とりわけ彼女は、国王オルバスに強い信頼を抱いていた。彼ならば、この災難をも切り抜け、どこかで生き延びているにちがいない。そして必ず、救いにきてくれるはずだ。

信じつづけたアクエリアの思いが通じ、半年後、一少女と国王は再会する。

それは新たな愛の芽生えであり、新国家誕生の瞬間であった。

## ・国家構成について

オルバスらの国は、いわゆる王政とはやや異なる。王族という概念はなく、前代の王がつぎの王を指名し、全国民の納得を得て王位を交代する。

全国民には能力ランクが定められ、高い結束力と信頼関係を保っている。能力ランクとは身分階級の区分ではなく、どちらかというところ「それぞれが得意とする仕事の役割分担」というイメージである。

食料を調達する者、外敵から仲間を守る者、住処を作る物、育児をする者。さまざまな仕事がある中で、とくに育児は、オス種の重要な仕事である(ちなみにメス種の育児は母親の担当)。

オス種の場合は端的には「擬態能力」が強さを表わすもっともわかりやすい指針となる。これを幼いころから教えこむのが育児担当者の課題なのだ。

擬態は、単純に外見を変化させるだけでなく、その能力も会得しなければならない。

この能力にとくに秀でたものこそが万人から敬われ、高い人望を得る。

その中でもオルバスは、擬態能力を含めたあらゆる仕事を最高レベルでクリアできた。彼の息子アルバにとってはまさに史上最強の教師と言えるだろう。

## ♀産卵と繁殖

彼らには産卵期と呼ばれる周期的な繁殖期間がある。人間年齢にして16~22歳ごろがそれにあたり、1年に2回、卵を生む。1回の産卵で約10~20個。

通常、1組の夫婦から生まれる卵は生涯に60~120個。ただしそのうち孵化できるのは1割、成体まで育つものは0.2~0.5割である。強力な外敵がいらないため、年々出生率も下がる傾向にあるようだ。

また、彼らの住んでいた地底湖は数百年前までは完全な淡水であったが、ここ数十年の間に海水が流入し、塩分濃度が高くなってきていた。このおかげ(?)で、オルバスらは海水にも抵抗がなかったわけだが、あるいはこれも出生率低下の一要因と言えるかもしれない。

## 【 サスカッチ 】

### ・ビッグフットの村

カナダ・ロッキー山脈。その中腹のとある盆地に彼らの村はある。切り立った絶壁に取り囲まれ、足元には大きな淡水湖がある。湖面は厚い万年氷に覆われている。彼らはそこから主食となる魚介類を探って食べる。

人口?約100人。彼らの感覚では、部族というより大家族といった感じか。

常に零下30℃近い極寒の地であり、村の入口にあたるクレバス付近には秒速20mを超える吹雪が吹き荒れている。人間が簡単に入ってこれる場所ではないのだ。

また、偶然に村にたどり着けても、彼らの機嫌を損ねては無事生還は怪しいだろう。

### ・驚くほど発達した通信網

独自のネットワークをもつ「魔界郵便」。

マカイヤザラシ族による郵便サービスは彼らの情報源であり、文化的・近代的な生活水準を立証するものである(サスカッチ遠征の際も、「ストーンメール」による近況報告を行っていた)。

その配信範囲は地球全土におよび、はるか南極や北極ともわずか4日で連絡のやりとりができる。魔界獣マッハクラブ族(オルバス登場時のカプトガニ)のおかげであろう。

### ・ビッグフット族と人間の交流

彼らは好戦的な種族ではない。むしろ異種族に対して友好的である。ただしそれは礼儀という最低限のルールをわきまえたうえでの話だ。

人間が、彼らを「野蠻な猛獣」あるいは「見世物としての珍獣」ではなく「友人」としてあつかうかぎり、彼らは彼らの常識にのっとって人間に友好の意志を示す。

とりわけ、ビッグフットにとっての「人間の誠意」とは「バナナ」もしくはそれに値する「うまい食い物」のことだ。おたがいが良い関係でいられるためには、この「食物」は欠かせないアイテムである。

### ・数多くの魔界生物との交流

ダークフォース中に登場するペンギンたちは彼の村に住む仲間、ナダレペンギン族。村人消失の報をきいてサスカッチに協力している。その、命を呈した援撃には感銘の涙を禁じ得ない。

雪だるまたちはスノーマン族という魔界生物の一種で、これまたサスカッチたちの仲間。雪をふらせたり、周囲の気温を下げたりする能力を持つ。やはり戦いの応援(というか声援)のため、魔次元までつきあう。

今回初参戦?のスノービースト族(ビッグスレッジ時に登場するそり犬)は、とても恥ずかしがり屋だ。ビッグフッ

ト族に対して友好的ではあるものの、なかなかその姿を現さない。が、火急の際にはすばやくかけつけ、サスカッチの体を力強く引っ張ってくれる頼れる味方である。

長年のつきあいをもつ魔界獣、マカイコクジラ。巨大な尾びれの一撃はあいかわらず強力だ。長老ツンドラドがまだ若いころから交流があり、その見事なサポートぶりはベテランの渋味をおおわせる。

## 【ビシャモン】

### ・呪いの鎧「般若（ハンニャ）」

もともとはル・マルタラと同じ魔界獣であったが、約600年前に人間界に流れてきたものと思われる。

かの戦国武将、織田信長もこの甲冑（外観は異なる）を身につけていた。

装着者に尋常ならざる能力を与えるが、同時により多くの血を求める殺人鬼と変えてしまう。

返り血をあげることで鎧は潤い、装着者は逆に生命力を奪われていく（鎧自身が活動するためには装着者が必要）。

戦乱の世が治まったのちは、古物商や道楽者の手をわたり歩き、所有者をことごとく惨劇の渦中に招く。

### ・血を吸う妖刀「鬼炎（キエン）」

西暦1580年ごろ、某国のとある刀工が打った名刀「鬼切（オニキリ）」。

通常、刀は生身の体を切ると脂や血で切れ味がにぶっていき、「鬼切」は微妙な波状の湾曲のおかげで、切るほどに鋭利さを増していった。

肉に吸いつくような錯覚から、魔性の刀と恐れられ、所有者は1日ひとり殺めないと刀の呪いで狂い死にするとする言い伝えを残す。

戦国の世が明け、ひとまず戦乱の時代が終わると、刀の行方は忽然と消える。

その後数十年にわたり「鬼切」は行方をくらまし、ある収集家の手に「般若」と一式となってもどってくる。

このときすでに、「鬼切」は魔界の瘴気にあてられ、刻まれた名も「鬼炎（キエン）」と改められていた。その原因は不明である。

### ・ビシャモンとの出会い

知り合いの古物商の棚にその鎧と刀を見つけたとき、ビシャモンは何者かの強い思念を感じ、いつとき我を失った。気づくと彼は自宅にもどっていた。

手元には鎧と刀が一振。

確かめたところ、ビシャモンは強引にこれらの品を譲れと店の主人に詰め寄り、はざとるように持ち去ったという。

ビシャモンにはその記憶がなかった。不可解ではあったが、目の前の鎧をながめていると理由などどうでもいいことに思えた。

彼にはおりんという妻がいた。鎧と刀の前に何日も座り

こむ夫を案じ、それらを手放すように促すのだが、ビシャモンは聞き入れなかった。

2週間後、妻の必死の制止をふりほどき、ビシャモンは鎧を装着してしまう。

一瞬、彼は正気を取りもどす。もはや取り返しがつかぬと察した彼は最後の力で叫ぶ。

「逃げろ……逃げろ、おりん!!」

その後ビシャモンは鎧とともに消息を絶つ。妻おりんもまた生死の知れぬまま姿を消した。

### ・般若との離別後

パイロンとの戦いのあと、ビシャモンはいったん鎧の呪縛からのがれることができた。

自分の犯した罪をつくなくするため、彼は妻おりんとともに出家し、苦行僧となる。彼の行なっていた修行とは「六法道」と呼ばれる修験道の一環である。

当時の日本でも一部で「人の世に害をなす者」として魔族の存在が知られていた。

これら魔の勢力に人間が対抗しうる神通力を備えるための修行、それが「六法道」である。この修行には強い精神安定を促す効力がある。己の中にあるさまざまな煩惱を浄化し、魂の汚れを清める……ビシャモンにとってはむしろその効能をこそ求めていた。

全国を旅しながらの修行は、徐々に彼の心に平静をもたらしていった。

数年後……とある古寺に立ち寄ったところ、彼は「魔界」という異世界について記した書物と出会う。

そこには、驚くべきことにかの鎧「般若」や妖刀「鬼炎」のような物の怪の徘徊する地獄のようすが描かれていた。

ビシャモンはふと考えた。

このままきやつらを野放しにしていよいものか。自分のような不注意なおろか者がまた現れぬともかぎらない。己の犯した罪をつくなくないきることはかなわぬまでも、同じ悲劇をくり返すことは防げるかもしれない。一度は魔性に魅入られた身、ならばなにを恐れることがあろうか。

まずは「魔界」との接触をはかるため、深い雪山での「竜もり行」に入るビシャモン。座禅を組み、破魔の鐙杖（しゃくじょう）を膝元に据えて、強く念じる。

精神力が極限まで高まったとき、彼の「心の目」ははるか異世界を見渡すことができるのだ。

「待っておれ「ハンニャ」……おまえの邪気、この法力で必ず絞ってみせるぞ!」

# STAFF

●ついに400ページの大台を突破! 本の開きにくさや定価の問題もえりみず作ったこの1冊、スタッフの熱意を感じてとってもらえたら本望です。さてさて、思わず表紙のオビをずらした人が、全国にどれだけいるでしょう……? (山下 章)

●『ハンター』のころはタイム・チャートの調査に数週間かけた自分も、作業の効率化と担当者の変更で、ついに安眠の日が…と思ったら、ほかに調べたいネタがつつぎ出てきて、結局、作業時間は『ハンター』以上になりました。(山中直樹)

●本当は、使用キャラ別攻略は4ページにしたい。相手キャラ別攻略もちゃんと入れたい。しかし、ページ数とスケジュールの関係で、今回も実現せず。定価が2,000円以上で発売日がもう少し遅くてもいいなら、実現しただけだ……。 (板場利光)

●次回作予想。デミトリは飛び道具がなくなり、デモンクレイドルの無敵時間が削除される。そして、新技としてコマンド連続入力式の3段攻撃技が。ボイスはもちろん「レッツプレイーいいねえ・決まったな」。これでお笑いキャラ化決定。(小石朋仁)

●船水さんが「ポケモン」好き……ということば、今回は任天堂と協力して、ポケモンの対戦格闘を出したりしてくれないかなあ!? やっぱりピカチュウだよな、ピカチュウ。ピカチュウさいこー! (加藤義文)

●リリス&その他の攻略担当です。対戦攻略なので勝つための方法を載せましたが、個人的にはリリスのページがほしかった。そこでスプレントラップやバットショウの当てかた講座とかやるの。(白川大輔)

●対CPU戦攻略で何が大変だったって、とにかくCPUキャラがバターンにハマらないこと。前担当の板場さんが夜な夜な奇声を上げてプレイしていた理由……身をもって知りました。(八巻将之)

●バレットのキャラクター背景を知るにあたり、ひさしぶりに童話のたぐいを読みなおしてみると、子どものころ気づけなかった物語の裏側が見えてきたりする。「大人の童話」ってのも一興かも。(伊藤真臣)

## 制作スタッフ募集!!

スタジオイベントスタッフでは、A.A.シリーズの制作スタッフを募集しています。ヤル気のある人は、履歴書に1,000字以内の自己PR文をそえて、下記のあて先まで応募してください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15  
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「A.A.シリーズ制作スタッフ募集係」



ALL ABOUT シリーズ Vol.20

## ALL ABOUT ヴァンパイアセイヴァー

スタジオイベントスタッフ 編著

1997年8月20日初版発行

©1997 Printed in JAPAN

ISBN4-88554-474-2 C0076 ¥1

編集発行人 平山哲雄

発行所 電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15  
電話 (03) 3445-6111

企画・編集・執筆

スタジオイベントスタッフ

(山下 章/山中直樹/板場利光/小石朋仁/加藤義文  
白川大輔/八巻将之/伊藤真臣/大出純太/中村京子)

制作協力

開田清隆/小江哲朗/森 健生/新井康介/奥山慎太郎  
渡辺和雄

対戦攻略協力

深江 創/新谷 淳/川村幸幸/梅原大吾/大山たぐや

デザイン

鈴木雅彦 (Graph House) /  
オリジナル・エージェンシー

写植

ジェーシーツー

印刷

奥村印刷(株)

製本

(株)磐室堂

協力

(株)カプコン、(株)アーツビジョン、  
(株)キョーウィンターナショナル

SPECIAL  
THANKS

船水紀孝 (カプコン開発本部 副本部長)  
(株)カプコン『ヴァンパイアセイヴァー』開発チーム  
(株)カプコン デザインチーム  
(株)カプコン サウンドチーム  
(株)カプコン 開発本部  
(株)カプコン ライセンス事業部

企画・制作

マイコンBASICマガジン編集部

© CAPCOM 1997

# ALL ABOUT VAMPIRE SAVIOR



## ALL ABOUTシリーズ LINE UP

本体価格

|        |                                     |       |        |
|--------|-------------------------------------|-------|--------|
| Vol.19 | ALL ABOUT ストリートファイターⅢ~ザ・ファイティングバイブル | ..... | 1,438円 |
| Vol.18 | ALL ABOUT ストリートファイターEX              | ..... | 1,437円 |
| Vol.17 | ALL ABOUT ウォーザード                    | ..... | 1,437円 |
| Vol.16 | ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA     | ..... | 1,243円 |
| Vol.15 | ALL ABOUT スーパーバズルファイターⅡX            | ..... | 1,243円 |
| Vol.14 | ALL ABOUT ストリートファイターZERO2           | ..... | 1,534円 |
| Vol.13 | ALL ABOUT ぶよぶよ通                     | ..... | 1,262円 |
| Vol.12 | ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95        | ..... | 1,534円 |
| Vol.11 | ALL ABOUT ストリートファイターZERO            | ..... | 1,437円 |
| Vol.10 | ALL ABOUT 餓狼伝説3                     | ..... | 1,437円 |
| Vol.9  | ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻~徹底攻略編       | ..... | 1,437円 |
| Vol.8  | ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻~システム解析編     | ..... | 1,437円 |
| Vol.7  | ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94        | ..... | 1,359円 |
| Vol.6  | ALL ABOUT ヴァンパイア                    | ..... | 1,359円 |
| Vol.5  | ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET             | ..... | 1,340円 |
| Vol.4  | ALL ABOUT 龍虎の拳2                     | ..... | 1,340円 |
| Vol.3  | ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル                 | ..... | 1,340円 |
| Vol.2  | ALL ABOUT ぶよぶよ                      | ..... | 1,243円 |
| Vol.1  | ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム                   | ..... | 1,437円 |

## ALL ABOUTシリーズDELUXE LINE UP

|      |                                 |       |        |
|------|---------------------------------|-------|--------|
| DX.2 | ALL ABOUT ストリートファイターⅢ~ザ・キャラクターズ | ..... | 1,437円 |
| DX.1 | ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター           | ..... | 2,427円 |



ALL ABOUT  
VAMPIRE SAVIOR

ISBN4-88554-474-2

C0076 ¥1600E



発行：電波新聞社

定価：本体1,600円＋税





| ラブリン バレッタ          |      |
|--------------------|------|
| スマイル&ミサイル          | ため+か |
| ハッピー&ミサイル          | ため+か |
| チャー&ファイア           | Z+   |
| シャイネス&ストライク        | ため+か |
| GC専用<br>ジュラシー&フェイク | Z+   |
| クールハンティング          | ため+か |
| ビューティフルメモリー        | ため+か |
| アップルフォーユー          | ため+か |
| バズーカ乱射：ザキリングタイム    |      |



| 魂に群れなす 妖鳥 キュービー              |          |
|------------------------------|----------|
| C→R                          | 空中可 ため+か |
| (シー・アール)                     |          |
| △A                           | 空中可 ため+か |
| (デルタエー)                      |          |
| S×p                          | 空中可 連打   |
| (エスバイビー)                     |          |
| R.M. GC専用                    | Z+       |
| (アールエム)                      |          |
| Qj                           | 空中可 ため+か |
| (キュージェイ)                     |          |
| +B                           | 空中可 ため+か |
| (プラスビー)                      |          |
| 空中浮遊：i <sup>2</sup> (アイスクエア) |          |



**VALKYRIE SAVOR**  
ヴァンパイアセイヴァー

基本操作

ガード中に 連打  
相手の攻撃をかわす。ガード中に連打するとガードが強化される。

移動起き上がり  
ガード中に連打すると起き上がり、ガードが強化される。

追い討ち攻撃  
ガード中に連打すると追い討ち攻撃が可能。

スペシャルストックゲージ  
必殺技を連続で使うとゲージがたまる。ゲージが満タンの状態で必殺技を使うと「スペシャルストック」の数がたまり、次の必殺技で威力が増える。

特殊行動  
必殺技を連続で使うと特殊行動が可能。特殊行動中はガードが強化される。

オートガードモード  
AUTO  
必殺技を連続で使うとオートガードモードになり、ガードが強化される。

CAPCOM

**VALKYRIE SAVOR**  
ヴァンパイアセイヴァー

追い討ち攻撃  
ガード中に連打すると追い討ち攻撃が可能。

移動起き上がり  
ガード中に連打すると起き上がり、ガードが強化される。

ガード中に 連打  
相手の攻撃をかわす。ガード中に連打するとガードが強化される。

アドバンスガード  
ガード中に連打するとアドバンスガードになり、ガードが強化される。

特殊行動  
必殺技を連続で使うと特殊行動が可能。特殊行動中はガードが強化される。

オートガードモード  
AUTO  
必殺技を連続で使うとオートガードモードになり、ガードが強化される。

CAPCOM



| アナカリス              |                |
|--------------------|----------------|
| 棺の舞                | ため+か           |
| 王家の薙ぎ              | 空中で ため+か       |
| 言葉返し               | (吸う→吐く) ため+か   |
| 必殺技 GC<br>コブラブロー   | ため+か           |
| ミラドロップ             | ため+か           |
| 奈落の穴               | ため+か           |
| EX 必殺技<br>ファラオマジック | 空中可 ため+か       |
| タック<br>フォース        | 分離攻撃：ファラオスブリット |

| ビクトル             |      |
|------------------|------|
| メガフォーリッド         | ため+か |
| メガステイク           | ため+か |
| ギガバーン GC         | Z+   |
| ジャイロクラッシュ        | ため+か |
| メガシヨック           | ため+か |
| サンダーブレイク         | ため+か |
| ゲルデンハイム3         | ため+か |
| 憑依現象：グレートゲルデンハイム |      |

| ビシャモン              |                  |
|--------------------|------------------|
| 絡め魂                | 空中可 ため+か         |
| 魂寄せ→鬼炎斬            | ため+か             |
| →炎風                | ため+か             |
| GC<br>鬼炎斬          | (リバーサル 舞のめ) ため+か |
| 居合い斬り              | ため+か             |
| 鬼首捻り               | ため+か             |
| 闇魔石                | ため+か             |
| 強化鎧：黄金帷子 (にがねかたびら) |                  |

| フェリシア              |      |
|--------------------|------|
| ローリングバックラー         | ため+か |
| キャットスパイク           | Z+   |
| GC<br>デルタキック       | Z+   |
| EXチャージ             | ため+か |
| ダンシングフラッシュ         | ため+か |
| ブリーズヘルプミー          | ため+か |
| キャットヘルパー：キャティザヘルパー |      |





**Anakaris**

COFFIN FALL

ROYAL CURSE

COBRA BLOW

MUMMY DROP

**Q-Bee**

C → R

△ A

S x p

**Victor**

GIGA HEAD

GIGA FIST

GIGA KNEE

GYRO CRUSH

**Jedah**

DIOxSENGA

NERO-FATICA

IRA=SPINTA

**Bishamon**

SOUL STUN

QUICK SLASH

**Lilith**

SOUL FLASH

SHINING BLADE

SOUL SPIN

**Felicia**

ROLLING PUNCH

DELTA KICK

CAT SPIKE

**Morrigan**

SOUL FIST

SHADOW BLADE

**Hsien-Ko**

WEAPON THROW

REFLECT GONG

GUILLOTINE SWING

**Demitri**

CHAOS FLARE

BAT DRILL

BAT SPIN

**J.Talbain**

BEAST LASER

CLIMB KICK

**L.Rapter**

DEATH HURRICANE

SKULL BLADE

HELL WARP

**Rikuo**

SONIC WAVE

POISON GAS

TRICK FISH

**Sasquatch**

BIG BREATH

BIG BLOW

TYPHOON KICK

ICE TOWER



#### HOW TO PLAY



CAPCOM

#### ADVANCING GUARD

**BLOCK AND** **or** **RAPIDLY**  
Pushes away your opponent  
when blocking.

#### SPECIAL ABILITIES

Each character has hidden  
supernatural abilities  
like double-jump or aerial-dash!

#### AUTOMATIC MODE

**AUTO** Block  
the opponent's attack  
automatically.

#### PURSUIT ATTACK

**WHEN ENEMY  
IS DOWN**

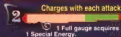


#### EVASIVE

**WHEN YOU ARE DOWN**



#### SPECIAL ENERGY GAUGE



Special Energy can be used for Unleash  
Special Attacks or Chain Combos.

#### CHAIN COMBO



Press buttons **Light** + **Medium** + **Heavy**  
for Chain Combo! Punch to Kick  
Combo is accessible.

Chain Combos can also  
be engaged in the air.

#### DAMAGE GAUGE

New Type  
of Gauge!!



- Increases when hit is taken.
- 1 full gauge disappears 1 life marker.
- When life markers are depleted - KO.

#### DARKFORCE

Consumes one or  
more portions  
of Special Energy.



Special Energy allows you  
to unleash the formidable  
Dark Force.